INHALT

Kapitel 1

AM ANFANG 3

Einleitung 4
Die Zivilopädie 6
Systemanforderungen 7
Installation 7
Das Tutorial 8
Ein Spiel starten 8
Civilization IV im Internet 14
Ein Spiel speichern und laden 15

Kapitel 2

DIE GRUNDLAGEN *19*

Einleitung 20
Civilization IV-Rundensystem 20
Die Benutzeroberfläche 21
Gelände 27
Einheiten 29
Kampf 36
Städte 40
Kulturgrenzen 57
Technologie 59
Bautrupps 64
Arbeitsboote 68
Religion 69
Staatsformen 73
Große Persönlichkeiten 82
Goldene Zeitalter 84
Wunder 85
Diplomatie 89
Sieg 95

Kapitel 3

FORTGESCHRITTENE REGELN 97

Einführung 98
Gelände 98
Ressourcen 102
Einheiten 113
Städte 134
Zivilisationen 144
Schwierigkeitsgrade 151
Der Optionen-Bildschirm 153
Der Bildschirm "Eigenes Spiel" 154
Multiplayer-Spiele 156
Mods 158
Nachwort 159

ANHANG 169

Referenzübersichten 170
Credits 196
Lizenzbedingungen 202
Garantie 204
Kundendienst 204

Kapitel 1

AM ANFANG

EINLEITUNG

Willkommen zu *Sid Meier's Civilization IV*, dem Spiel, in dem Sie in einem Kampf voller Krieg, Diplomatie, Religion, Handel und Technologie Ihre Fähigkeiten mit den größten Staatsoberhäuptern aller Zeiten messen können. Scheitern Sie, ist Ihr Reich nicht mehr als eine Mitleid erregende Randnotiz in den Annalen der Geschichte. Sollten Sie jedoch erfolgreich sein, wird Ihr Ruhm die Ewigkeit überdauern und Sie werden eine Zivilisation aufbauen, deren Glanz für immer erstrahlen wird!

Civilization IV ist der neuste Teil von *Sid Meier's Civilization,* das in den späten 90er Jahren die Spielewelt revolutionierte. Seit ihren Anfängen wird die Civilization-Reihe als eine der besten Weltgeschichtssimulation angesehen, die stets für ihre unglaubliche Spieltiefe und ihren außergewöhnlichen, süchtig machenden Charakter gepriesen wurde.

Wir sind davon überzeugt, dass *Sid Meier's Civilization IV* dem hohen Qualitätsanspruch seiner Vorgänger voll und ganz gerecht wird. Entdecken Sie deutliche Verbesserungen bei Grafik und Sound, neue Technologien, neue Einheiten und weitere Spielelemente, eine verbesserte Multiplayer-Funktionalität und noch mehr Möglichkeiten für Modifikationen. Wir hoffen, Sie haben Spaß daran!

AN ALLE NEUEN SPIELER: WILLKOMMEN BEI *CIVILIZATION IV!*

Sie starten *Civilization IV* mit einer kleinen Gruppe von Siedlern inmitten einer riesigen, unbekannten Welt. Von dieser bescheidenen Position aus werden Sie eine neue Stadt errichten, Bautrupps zum Aufbau des Landes, Kundschafter zur Erforschung der Welt und Siedler zur Errichtung neuer Städte erschaffen – sowie Krieger, die verteidigen, was Ihnen gehört.

Schon bald werden Sie anderen Zivilisationen begegnen. Mit einigen werden Sie in friedlicher Eintracht zusammenleben, Handel treiben und Wohlstand und neue Technologien austauschen. Mit anderen jedoch werden Sie kämpfen - vielleicht sogar bis zum Tod.

Ein Spiel von *Civilization IV* kann die gesamte Menschheitsgeschichte umspannen. Sie beginnen mit dem Anbruch der Steinzeit. Ihr Volk besteht aus primitiven Jägern und Sammlern, bewaffnet mit Steinen und gekleidet in Tierhäute, ständig von Hunger, Angriffen wilder Tiere oder Übergriffen feindlicher Stämme bedroht. Es ist Ihre Aufgabe, dafür zu sorgen, dass Ihr Volk wächst und gedeiht: Territorien müssen ausgeweitet werden, große Städte gebaut und gestaltet, neue Technologien entdeckt, Religionen gegründet, Nachbarvölker müssen dominiert werden und vieles mehr.

Unter Ihrer Anleitung werden Ihre Bürger lernen, wie Werkzeuge und Waffen aus Bronze gebaut werden und wie wilde Tiere domestiziert werden können. Sie werden das Lesen und Schreiben erlernen, herausfinden, wie man den Ozean bereist und wie Bodenschätze erschlossen werden. Ihre Städte werden wachsen und sich mit Kasernen, Bibliotheken und Tempeln füllen.

Schließlich wird Ihr Volk den Kompass, die Druckerpresse und das Schießpulver entdecken. Ihre Schienenwege werden quer durchs Land führen, während Ihre mächtigen Fregatten die Meere beherrschen. Ihr Militär wird Ihre Nachbarn nicht mehr mit Musketen und Kanonen bekriegen, sondern mit Gewehren, Artillerie, Bombern und Kriegsschiffen. Und eines Tages vielleicht sogar mit Panzern, Tarnkappenbombern und Nuklearwaffen! Am Ende des Spiels werden Sie alle Wunder des 21. Jahrhunderts erreicht haben - und einiges mehr!

Natürlich nur, wenn sie überleben. Und das hängt ganz allein von Ihnen ab!

Tatsächlich hängt so ziemlich alles nur von Ihnen ab. *Civilization IV* ist ein Spiel voller Möglichkeiten. Entscheidungen müssen getroffen werden, von der großen Strategie bis hin zur alltäglichen Stadtverwaltung. Und sie alle sind wichtig. Genau darin liegt die suchterregende Qualität des Spiels. Sie haben die Verantwortung, nicht der Computer. Ihre Zivilisation steht und fällt mit Ihrer Weisheit oder Torheit.

Es ist toll, ein Herrscher zu sein!

Viel Glück und viel Spaß.

AN ALLE CIVILIZATION-FANS: WILLKOMMEN BEI CIVILIZATION IV

Wir haben in dieser Version von *Civilization* eine Menge Veränderungen vorgenommen. Zusätzlich zu den tiefgreifenden Verbesserung aller audiovisueller Komponenten haben wir viele neue Technologien, Einheiten, Gebäude und Wunder hinzugefügt. Wir haben die Möglichkeiten, Städte und Regierungen zu kontrollieren, verbessert und erweitert. Außerdem wurden viele der zeitraubenden Elemente bisheriger Spiele der Reihe, wie etwa die weniger spaßbringende Kontrolle von Umweltverschmutzung und Widerstand Ihrer Bürger gegen die Staatsgewalt, verkürzt oder entfernt.

Darüber hinaus haben wir die Multiplayer-Funktionen in *Civilization IV* weiterentwickelt, indem wir neue Spieloptionen hinzugefügt und die Stabilität und Konnektivität des Spiels verbessert haben. Das Spiel wurde mit den Programmiersprachen XML (Extensible Markup Language) und Python programmiert, um eine wesentliche einfachere Modifikation des Spiels zu gewährleisten.

Der beste Weg, um sich mit den Verbesserungen in *Civilization IV* vertraut zu machen, ist natürlich, es zu spielen. Wenn Sie jedoch kein Freund von Überraschungen sind, finden Sie einen Vergleich mit bisherigen Civilization-Spielen auf der offiziellen Website zum Spiel: www.2kgames.de/civ.

ÜBER DIESES HANDBUCH

In diesem Handbuch erfahren Sie alles, was Sie wissen müssen, um *Civilization IV* richtig zu genießen. Das Handbuch ist in vier Abschnitte unterteilt: "Am Anfang", "Die Grundlagen", "Fortgeschrittene Regeln" und "Anhang". Im Abschnitt "Am Anfang", den Sie in diesem Moment lesen, wird Ihnen das Spiel vorgestellt. "Die Grundlagen" befasst sich mit allem, was Sie für die Handhabung und Gestaltung Ihrer Zivilisation während der ersten Jahrtausende wissen müssen. "Fortgeschrittene Regeln" enthält zusätzliche Spielregeln, der "Anhang" enthält zusätzliche Informationen, Karten und Tabellen.

Der beste Weg, um sich mit *Civilization IV* vertraut zu machen, ist vermutlich der, sich mit dem eingebauten Tutorial zu befassen, den Abschnitt "Die Grundlagen" zu lesen und dann einfach loszuspielen! Wenn Sie im weiteren Verlauf des Spiels merken, dass Sie mehr Informationen benötigen, können Sie sich immer noch den Abschnitt "Fortgeschrittene Regeln" vorknöpfen. Uns ist natürlich bewusst, dass viele Spieler sich einfach kopfüber ins Spiel stürzen und dabei auf ihre angeborene Intelligenz und ihre Spielerfahrungen vertrauen, während sie das Handbuch nur als letzten Ausweg nutzen. Tun Sie das! Es ist schließlich Ihr Spiel. Seien Sie jedoch gewarnt: Die Staatsoberhäupter anderer Zivilisationen sind durchtrieben und trickreich, vor allem in den höheren Schwierigkeitsgraden. Und sie kennen ALLE Regeln.

DIE ZIVILOPÄDIE

Sie können die Zivilopädie aufrufen, indem Sie [F12] drücken oder das Hilfe-Symbol in der oberen rechten Ecke des Hauptbildschirms anklicken.

Die Zivilopädie ist eine wahnsinnig hilfreiche Informationsquelle im Spiel. Sie enthält einen Großteil der Informationen, die Sie auch in diesem Handbuch finden, ist jedoch für einen einfachen Zugriff strukturiert. Die Zivilopädie enthält Einträge über nahezu alle Gegenstände und Konzepte im Spiel, und jeder Eintrag enthält direkte Querverweise zu anderen verwandten Themen. So gelangen Sie schnell zu der konkreten Information, die Sie suchen.

Die Zivilopädie kann über das Hauptmenü oder über eine Schnelltaste aufgerufen werden (weitere Informationen dazu finden Sie in diesem Handbuch). Benutzen Sie die Zivilopädie frühzeitig und oft - sie wird Sie schnell zu einem Meister von *Civilization IV* machen.

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM-SYSTEMANFORDERUNGEN

Intel Pentium 4, AMD Athlon oder äquivalenter Prozessor mit 1,2 GHz

256 MB RAM

64-MB-Grafikkarte mit Hardware T&L (GeForce 2/Radeon 7500 oder besser)

DirectX 7-kompatible Soundkarte

DVD-ROM-Laufwerk

1,7 GB freier Festplattenspeicher

DirectX 9.0c (bereits enthalten)

EMPFOHLENE SYSTEMANFORDERUNGEN

Intel Pentium 4, AMD Athlon oder äquivalenter Prozessor mit 1,8 GHz

512 MB RAM

128-MB-Grafikkarte mit DirectX 8-Unterstützung (Pixel- und Vertex-Shader)

DirectX 7-kompatible Soundkarte

DVD-ROM-Laufwerk

1,7 GB freier Festplattenspeicher

DirectX 9.0c (bereits enthalten)

UNTERSTÜTZTE BETRIEBSSYSTEME

Windows 2000 (plus Service Pack 1 oder höher), Windows XP (Home oder Professional) (plus Service Pack 1 oder höher)

INSTALLATION

Legen Sie die DVD von *Sid Meyer's Civilization IV* in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein. Klicken Sie auf "Schnellinstallation", um das Spiel mit den Standardeinstellungen ohne weitere Eingabeaufforderungen zu installieren. Erfahrene Spieler können die Installation über "Benutzerdefinierte Installation" anpassen.

DAS TUTORIAL

Civilization IV ist ein umfangreiches Spiel. Um die Lernkurve ein wenig zu ebnen, haben wir ein Tutorial eingebaut, in dem Ihnen das Wichtigste über die Steuerung Ihres Imperiums beigebracht wird. Wir möchten Ihnen dringend ans Herz legen, sich mit dem Tutorial zu befassen. Vor allem, wenn Sie noch keine Erfahrungen mit einem *Civilization*-Spiel haben.

WAS ENTHÄLT DAS TUTORIAL

Das Tutorial wurde so angelegt, dass es einem Novizen das Spielprinzip von *Civilization IV* beibringt. Im Tutorial werden Ihnen die Benutzeroberfläche und das Grundprinzip des Spiels erklärt. Außerdem erfahren Sie hier, was nötig ist, um zu gewinnen. Sie werden lernen, wie Sie Ihre Streitkräfte und Städte manipulieren können, und erhalten außerdem einige nützliche Tipps zur Strategie.

SO STARTEN SIE DAS TUTORIAL

Zunächst müssen Sie *Civilization IV* der vorangegangenen Beschreibung entsprechend auf Ihrem Computer installieren. Ist das Spiel installiert, folgen Sie zunächst der Anleitung im Abschnitt "Ein Spiel starten" (nächstes Kapitel), bis Sie das Hauptmenü erreicht haben. Dort finden Sie den Eintrag "Tutorial". Klicken Sie darauf, um zu beginnen.

EIN SPIEL STARTEN

Um *Sid Meier's Civilization IV* zu spielen, müssen Sie das Spiel zunächst auf der Festplatte Ihres Computers installieren. Ein Installationsanleitung finden Sie auf Seite 7. Wenn Sie *Civilization IV* erfolgreich installiert haben, sind Sie startbereit.

Legen Sie die DVD-ROM von *Civilization IV* in das entsprechende Laufwerk Ihres Computers ein. Doppelklicken Sie dann auf das *Civilization IV* - Symbol auf Ihrem Desktop oder navigieren Sie zu dem Ordner, in den Sie das Spiel installiert haben, und doppelklicken Sie auf das Programm "Civilization4.exe". Das Spiel sollte dann direkt gestartet werden. Sollte dies nicht geschehen, lesen Sie bitte den Kundendienst-Abschnitt hinten in diesem Handbuch.

DAS HAUPTMENÜ

Wenn die Eröffnungssequenz beendet ist, gelangen Sie direkt zum Hauptmenü. Hier haben Sie folgende Optionen:

Tutorial: Klicken Sie diese Schaltfläche an, um die Tutorial von *Civilization IV* zu starten. Weitere Informationen dazu erhalten Sie im vorangegangenen Kapitel.

Einzelspieler: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein Standard-Solospiel von *Civilization IV* zu starten: Sie gegen den Computer. Auch abgespeicherte Spiele können hierüber fortgesetzt werden. Nach dem Klicken gelangen Sie zunächst zum Einzelspieler-Menü. Weitere Informationen dazu erhalten Sie im entsprechenden Abschnitt dieses Handbuchs.

Multiplayer: Über diese Schaltfläche können Sie ein Multiplayer-Spiel von *Civilization IV* starten. In einem Multiplayer-Spiel können Sie gegen einen oder mehrere Gegenspieler antreten. Sie können sich dafür an einem einzelnen Computer abwechseln oder über eine LAN-Verbindung, via E-Mail oder über das Internet an verschiedenen Computern spielen. Das Spielen im Multiplayer-Modus kann wahnsinnig viel Spaß machen. Es kann jedoch ebenso wüst und aggressiv sein. Wir empfehlen neuen Spielern daher, zunächst ein paar Runden im Einzelspieler-Modus gegen den Computer zu spielen und sich erst dann in den Multiplayer-Modus zu stürzen.

Während eines Online-Spiels können Sie unter Umständen eine völlig andere Spielerfahrung machen.

Zunächst gelangen Sie in das Multiplayer-Menü. Weitere Informationen dazu erhalten Sie im Abschnitt "Multiplayer-Spiele" dieses Handbuchs.

Ruhmeshalle: Über diese Schaltfläche gelangen Sie in die Ruhmeshalle von Civilization IV. Schon bald finden Sie hier Einträge über Ihre eigenen Heldentaten.

Erweitertes Menü: Hierüber gelangen Sie zum "Erweiterten Menü". Weitere Informationen erhalten Sie im entsprechenden Abschnitt.

Spiel beenden: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Programm zu beenden und zu Ihrem Desktop zurückzukehren.

DAS EINZELSPIELER-MENÜ

Dieses Menü wird über die Schaltfläche "Einzelspieler" im Hauptmenü aufgerufen. Hier finden Sie folgende Punkte:

Jetzt spielen: Klicken Sie auf diesen Punkt, um ein neues Einzelspieler-Spiel zu starten. Vor dem eigentlichen Spiel gelangen Sie zum Spielsetup-Menü: zunächst zum Spielsetup-Menü über das Sie die Welt, in der Sie spielen werden, gestalten können. Details dazu finden Sie im Abschnitt "Spielsetup".

Spiel laden: Klicken Sie auf diesen Punkt, um ein zuvor gespeichertes Spiel von *Civilization IV* zu laden. Im Abschnitt "Ein Spiel speichern und laden" finden Sie weitere Details dazu.

Eigenes Spiel: Über diesen Punkt können Sie das Spiel Ihren eigenen Wünschen und Bedürfnissen anpassen. Sie erfahren mehr darüber im Kapitel "Der Bildschirm Eigenes Spiel" unter FORTGESCHRITTENE REGELN in diesem Handbuch.

Szenario spielen: Klicken Sie auf diesen Punkt, um ein Szenario aus *Civilization IV* zu laden. Szenarien sind vorgefertigte Situationen, die Ihnen neue und interessante Herausforderungen bieten. So können Sie Ihrem Spiel z. B. eine realistische Karte der Erde zu Grunde legen. Sie können jedoch auch im Mittelmeerraum spielen und Zivilisationen, Technologien und Einheiten auf diejenigen beschränken, die tatsächlich in der Zeit des Römischen Reiches existiert haben.

Eine Vielzahl von Szenarien sind in *Civilization IV* bereits enthalten, und Sie können

weitere von der offiziellen Internetseite von *Civilization IV* runterladen. Letztendlich haben Sie auch die Möglichkeit, Ihre eigenen Szenarien zu gestalten und diese als Download anderen Spielern zur Verfügung zu stellen.

Auf Updates prüfen: Über diesen Punkt können Sie sicher stellen, dass Ihre Version von *Civilization IV* über den Download von Updates und Patches immer auf dem neuesten Stand gehalten wird. (Ihr Computer muss dazu mit dem Internet verbunden sein!)

Zurück: Über diesen Menüpunkt gelangen Sie zurück zum Hauptmenü.

ERWEITERTES MENÜ

Sie gelangen direkt vom Hauptmenü aus hierher. Folgende Menüpunkte sind enthalten:

Über diese Version: Hier werden Ihnen die Versionsinformationen angezeigt, die vor allem für den technischen Kundendienst zu *Civilization IV* wichtig sind.

Mod laden: Laden Sie ein "Mod" - ein vorgestaltetes Szenario - für *Civilization IV*. Im Abschnitt "Mods" auf Seite 158 dieses Handbuchs finden Sie weitere Details dazu.

Optionen: Das Optionsmenü wird aufgerufen (Details dazu im Abschnitt "Der Optionen-Bildschirm" auf Seite 153).

Filmclips: Über diesen Punkt wird das Filmclip-Menü aufgerufen, in dem Sie alle Filmsequenzen finden, die in *Civilization IV* enthalten sind.

Auf Updates prüfen: Über diesen Menüpunkt erfahren Sie, ob Updates für *Civilization IV* veröffentlicht wurden. (Ihr Computer muss dazu mit dem Internet verbunden sein.)

Civilization IV im Internet: Klicken Sie auf diesen Menüpunkt, um die offizielle Internetseite von *Civilization IV* aufzurufen, auf der Sie allerlei Neuigkeiten, Updates, Szenarien und vieles mehr zum Thema *Civilization IV* finden. (Ihr Computer muss dazu mit dem Internet verbunden sein.)

Credits: Dieser Menüpunkt ruft eine Liste der Mitwirkenden des Spiels auf.

Zurück: Über diesen Menüpunkt gelangen Sie zurück zum Hauptmenü.

SPIELSETUP

Durch den Klick auf die Schaltfläche "Jetzt spielen" wird ein Prozess gestartet, in dessen Verlauf Sie die Welt gestalten, die Ihr Volk bewohnen wird.

Karte wählen

Im Spiel finden Sie zahlreiche Vorlagen für eine Welt, in der Sie spielen können. Jede Vorlage generiert eine andere Landschaft. Die Vorlage "Kontinente" gestaltet eine der Erde nicht unähnliche Welt mit mehreren Kontinenten, deren Größe Sie bestimmen können. Durch die Vorlage "Pangea" hingegen wird eine Welt mit einem einzigen, gewaltigen Kontinent erschaffen, der von schier unendlichem Wasser umgeben ist. (Hinweis: Jede Vorlage generiert eine spezifische Art von Welt, die erschaffenen Welten variieren jedoch von Spiel zu Spiel.)

Wenn Sie eine Vorlage anklicken, wird neben dem Menü ein Bild mit einem beispielhaften Ausschnitt der Welt angezeigt. Natürlich wird nicht die komplette Welt angezeigt, in der Sie tatsächlich spielen werden.

Welt-Typen

Welten können von einer der folgenden Arten sein:

"Terrestrische" Welten ähneln im Erscheinungsbild unserer Erde.

"Kontinentale"-Welten beinhalten eine Vielzahl an Landmassen, die von Ozeanen umgeben sind.

"Inselgruppen"-Welten bestehen aus vielen kleinen Landbereichen, die vom umgebenden Ozean komplett eingeschlossen werden.

"Pangea"-Welten beinhalten eine gigantische Landmasse.

"Eiszeit" erschafft eine Welt, in der alle Zivilisationen ihre verfügbaren Ressourcen in einer rauen Umgebung so gut wie möglich nutzen müssen.

"Oasen"-Welten beinhalten von Urwald eingeschlossene, gewaltige Wüsten, in der sich vereinzelt Oasen finden.

"Seen"-Welten bestehen aus einer riesigen Landmasse mit zahlreichen Seen.

Weltengröße

Nachdem Sie einen Kartentyp ausgewählt haben, müssen Sie die Größe der Welt bestimmen, in der Sie spielen wollen. Die verfügbaren Größen variieren von "Duell" bis "Riesig".

Die Größe Ihrer Welt wird einen entscheidenden Einfluss auf das Spiel haben. Zum einen bestimmt sie die Zahl der Zivilisationen, die in der Welt anzutreffen sind. Eine Welt der Größe "Duell" kann bis zu drei, "Standard" bis zu acht und "Riesig" bis zu zwölf Zivilisationen beherbergen.

Eine generelle Regel: Je größer eine Welt ist, desto länger dauert es, bis das Spiel abgeschlossen werden kann. Zivilisationen werden größer und es bedarf daher auch größerer Anstrengungen, sie zu erobern. Eine größere Welt bedeutet generell, dass mehr Einheiten und Städte im Spiel sind, was wiederum bedeutet, dass eine Runde länger läuft, bevor sie abgeschlossen werden kann. Es macht zwar Spaß, eine riesige Welt zu erobern, es bedarf jedoch auch eines langfristigen Engagements.

Unsere Empfehlung: Bleiben Sie während der ersten Spiele zunächst bei der Standard-Größe oder sogar etwas kleineren Welten.

Wenn Sie die Größe Ihrer Welt ausgewählt haben, klicken Sie auf "OK", um fortzufahren. Über die Schaltfläche "Zurück" gelangen Sie zurück zur Kartenauswahl.

Klima wählen

Das in Ihrer Welt herrschende Klima beeinflusst, in welchem Gelände das Spiel stattfindet. Sie können zwischen fünf verschiedenen Arten von Klima wählen:

Gemäßigt: Das Klima der Welt wird in etwa dem unserer Erde gleichen. Es wird eine Mischung aus Ebenen, Wäldern, Wüsten, Dschungelflächen und Tundren geben. Alles in allem ein gutes Klimata für den Start.

Tropisch: Die Welt wird wärmer sein als die Erde, wie wir sie kennen. Es wird mehr Dschungelflächen und weniger Tundren geben.

Trocken: Die Welt wird recht trocken sein. Es wird nur wenige Flüsse und Seen geben, dafür jedoch mehr Wüsten.

Felsig: Die Welt wird bedeckt sein von Hügeln und Bergen und somit zwar reich an metallischen Bodenschätzen, jedoch arm an guten Ackerflächen.

Kalt: Die Welt wird ziemlich kalt sein, so als wäre die letzte Eiszeit gerade erst vorbei. Es wird mehr Eisflächen und Tundren geben und dafür weniger Wüsten und Dschungelflächen.

Wenn Sie ein Klima ausgewählt haben, klicken Sie auf "OK", um fortzufahren. Über die Schaltfläche "Zurück" gelangen Sie zurück zur Auswahl der Weltengröße.

Meeresspiegel wählen

Sie können zwischen drei verschiedenen Einstellungen auswählen: Ist der Meeresspiegel "Niedrig", werden die Kontinente größer und die Ozeane kleiner sein. Beim Meeresspiegel "Mittel" wird das Größenverhältnis zwischen Ozeanen und Kontinenten in etwa dem der Erde entsprechen. Ist der Meeresspiegel "Hoch", wird Ihre Welt von größeren Ozeanen und kleineren Landmassen bedeckt sein.

Wenn Sie einen Meeresspiegel ausgewählt haben, klicken Sie auf "OK", um fortzufahren. Über die Schaltfläche "Zurück" gelangen Sie zur Klimaauswahl.

Schwierigkeitsgrad wählen

Der gewählte Schwierigkeitsgrad hat eine Vielzahl subtiler, aber entscheidender Einflüsse auf das Spiel. Im Abschnitt "Fortgeschrittene Regeln" dieses Handbuchs werden wir näher darauf eingehen. Für den Moment reicht es aus festzuhalten: Je einfacher der Schwierigkeitsgrad ist, desto schneller werden Sie Städte und Einheiten errichten, während die Zivilisationen der KI langsamer voran kommen. Je schwieriger Sie das Spiel einstellen, desto mehr wird dieses Verhältnis zu Ihren Ungunsten verändert.

Wichtig: Im Schwierigkeitsgrad "Siedler", dem einfachsten Schwierigkeitsgrad, erhalten Sie nützliche Spieltipps.

Wenn Sie einen Schwierigkeitsgrad ausgewählt haben, klicken Sie auf "OK", um fortzufahren. Über die Schaltfläche "Zurück" gelangen Sie zur Auswahl des Meeresspiegels.

Spielgeschwindigkeit

Die Spielgeschwindigkeit legt fest, wie viele Runden abgeschlossen werden müssen, um Einheiten, Gebäude und Wunder zu konstruieren, Technologien zu entwickeln und Verbesserungen zu erschaffen etc. Diese Einstellung erlaubt es Ihnen, den vollen epischen Zeitablauf des Spiels zu erleben oder das Spiel Ihrer verfügbaren Zeit und anderen Vorlieben entsprechend einzurichten. Die Spielgeschwindigkeit legt jedoch NICHT fest, wie viel Zeit Ihnen für das Vollenden einer Runde zur Verfügung steht - im Einzelspieler-Modus haben Sie dafür stets so viel Zeit, wie Sie wünschen.

Diese drei Einstellungen stehen Ihnen zur Auswahl:

Episch: Sie müssen mehr Runden auf das Erbauen, Erforschen und Modernisieren verwenden.

Normal: Sie müssen eine eher durchschnittliche Zahl von Runden abschließen, um zu erbauen, zu erforschen oder zu modernisieren. (Diese Einstellung empfiehlt sich für Ihre ersten Partien.)

Schnell: Sie müssen weniger Runden auf das Erbauen, Erforschen und Modernisieren verwenden.

Wenn Sie eine Spielgeschwindigkeit ausgewählt haben, klicken Sie auf "OK", um fortzufahren. Über die Schaltfläche "Zurück" gelangen Sie zur Auswahl des Schwierigkeitsgrads.

Zivilisation und Staatsoberhäupter

Hier wählen Sie die Zivilisation aus, mit der Sie spielen möchten. Sie können auch "Zufällig" wählen und das Schicksal entscheiden lassen. Einige Zivilisationen werden von mehreren Staatsoberhäuptern geleitet. Wenn Sie eine solche Zivilisation auswählen, müssen Sie sich obendrein entscheiden, welches Staatsoberhaupt Sie darstellen möchten.

Ihnen stehen 18 Zivilisationen und 26 Staatsoberhäupter zur Auswahl. Jede Zivilisation hat Ihre eigene, einzigartige Einheit und jedes Staatsoberhaupt hat zwei spezielle Fähigkeiten, die ihn dazu befähigen, in gewissen Bereichen des Spiels herauszuragen. Eine genaue Beschreibung dazu finden Sie im Abschnitt "Fortgeschrittene Regeln" dieses Handbuchs. Ab einem gewissen Punkt sollten Sie sich unbedingt damit befassen. Für den Anfang reicht es jedoch, wenn Sie eine Zivilisation und ein Staatsoberhaupt auswählen, die Sie besonders interessant finden.

Wenn Sie eine Zivilisation und ein Staatsoberhaupt ausgewählt haben, klicken Sie auf "OK", um fortzufahren. Über die Schaltfläche "Zurück" gelangen Sie zur Auswahl der Geschwindigkeit.

CIVILIZATION IV IM INTERNET

SO FINDEN SIE DIE OFFIZIELLE INTERNETSEITE ZUM SPIEL:

www.2kgames.de/civ

UND DAS FINDEN SIE DORT

Die offizielle Internetseite zu *Civilization IV* ist eine wertvolle Informationsquelle. Dort finden Sie neben einer detaillierten Spielbeschreibung und nützlichen Tipps noch Blogs der Entwickler, Informationen um die Community und vieles mehr. Die Seite ist außerdem die zentrale Anlaufstelle für den Download von Mods und Szenarien. Schauen Sie dort auch nach, ob es Neuigkeiten rund um das Spiel, Patches, Updates oder Informationen über zukünftige Civilization-Produkte gibt.

EIN SPIEL SPEICHERN UND LADEN

Das Speichern und Laden eines Spiels ist in *Civilization IV* besonders einfach und zu jedem Zeitpunkt im Spiel möglich.

EIN SPIEL SPEICHERN

Um ein Spiel zu speichern, müssen Sie zunächst alle Menüs schließen, die eine Bestätigung von Ihnen erwarten (wie z. B. das Stadtbau-Menü) und dann die Tastenkombination [Strg-S] drücken. Sie gelangen so zur Bildschirm "Spiel speichern". (Alternativ können Sie auch die Taste [Esc] drücken und dann auf den Eintrag "Spiel speichern" klicken.)

Bildschirm "Spiel speichern"

Klicken Sie auf [OK], um das Spiel am standardmäßigen Speicherplatz mit einem standardisierten Namen abzuspeichern. Sie können das gespeicherte Spiel auch umbenennen: Geben Sie dazu Sie einfach den neuen Namen ein. Sie können auch einen anderen Speicherplatz auswählen. Nutzen Sie dazu einfach das Navigationsfeld auf der linken Seite des Bildschirms. Klicken Sie auf [OK], wenn Sie den gewünschten Speicherplatz ausgewählt haben. Das Spiel wird daraufhin gespeichert und Sie gelangen zurück zum Hauptbildschirm.

EIN SPIEL LADEN

Beim Spielstart

Um ein gespeichertes Spiel fortzusetzen, klicken Sie auf "Spiel laden" statt auf "Jetzt spielen" (mehr Informationen erhalten Sie im Abschnitt "Ein Spiel starten" auf Seite 8). So wird der Bildschirm "Spiel laden" aufgerufen.

Während des Spiels

Auch in diesem Fall müssen Sie zunächst alle Menüs schließen, die eine Bestätigung von Ihnen verlangen. Drücken Sie dann die Tastenkombination [Strg-L]. (Alternativ können Sie auch die Taste [Esc] drücken und dann auf den Eintrag "Spiel laden" klicken.)

Bildschirm "Spiel laden"

Wenn der Ladebildschirm aufgerufen wurde, klicken Sie zunächst auf den Namen des Spiels, das Sie laden möchten und dann auf [OK]. Wenn Sie ein Spiel an einem anderen Speicherplatz gespeichert haben, navigieren Sie in den entsprechenden Ordner, klicken Sie auf das Spiel und dann auf [OK]. Das Spiel wird geladen und Sie können es an der Stelle wieder aufnehmen, an der Sie gespeichert haben.

Speicherplatz für Spiele

Es werden zwei Ordner angelegt, um Spiele zu speichern: Einzelspieler-Spiele werden standardmäßig im Ordner "Eigene Dateien\Eigene Spiele\Sid Meier's Civilization 4\Saves\single", Multiplayer-Spiele in dem Ordner "Eigene Dateien\Eigene Spiele\Sid Meier's Civilization 4\Saves\multi" abgespeichert. In den Ordnern "single" und "multi" werden jeweils die Unterordner "auto" und "quick" angelegt.

SPEICHEROPTIONEN

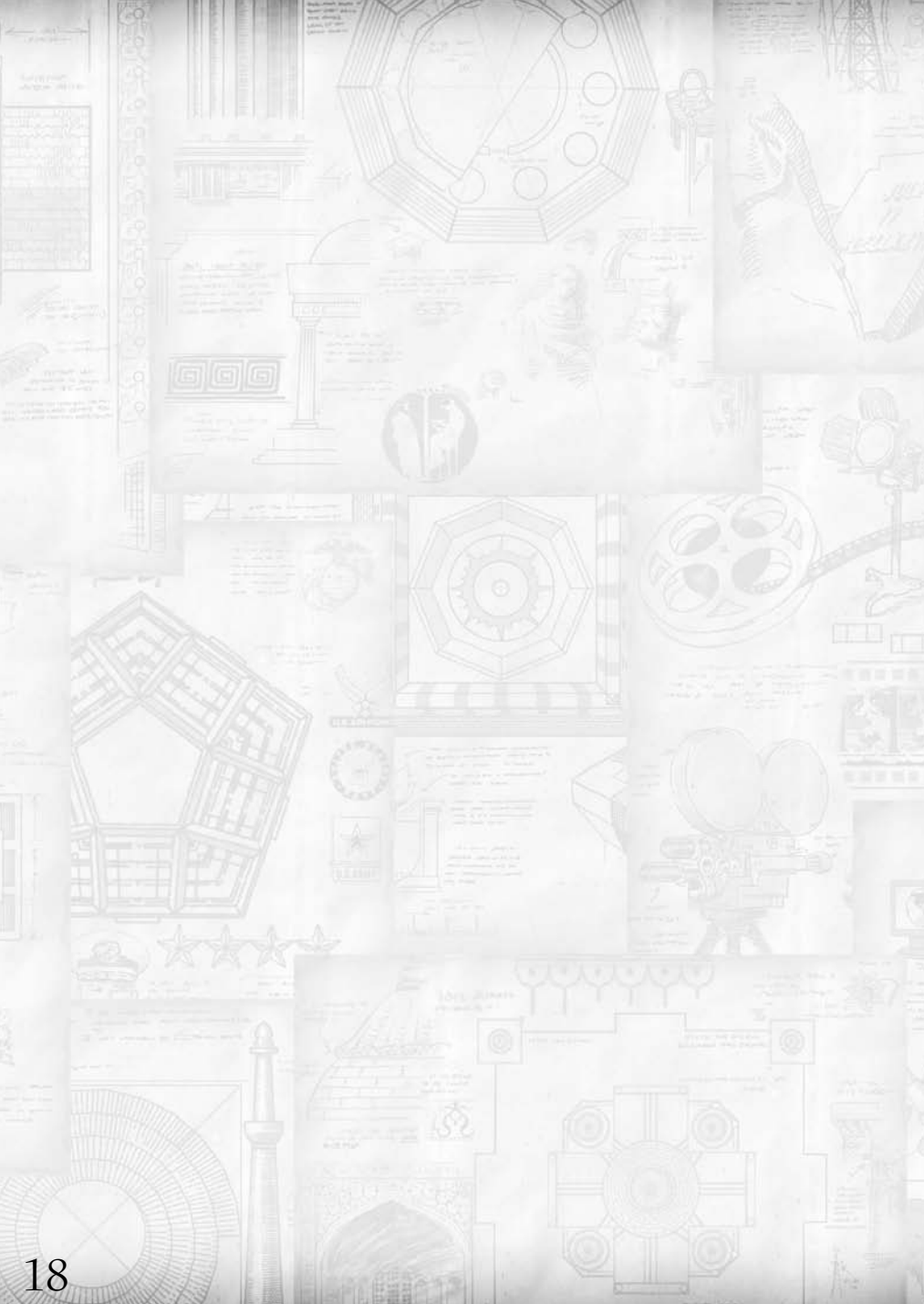
Automatisches Speichern

Das Programm speichert ein Spiel immer nach jeweils vier gespielten Runden. Um ein automatisch gespeichertes Spiel zu laden, rufen Sie den Bildschirm "Spiel laden" auf und nutzen Sie das Navigationsfeld, um den entsprechenden Ordner zu öffnen. Wenn Sie den richtigen Ordner geöffnet haben, klicken Sie auf den Namen des Spiels, das Sie laden möchten, und dann auf [OK].

Schnell speichern

Sie können auch die Schnellspeicher-Funktion nutzen, die besonders praktisch ist, wenn Sie es eilig haben. Drücken Sie die Tastenkombination [Umschalten-F5], um das Spiel "schnell" zu speichern. Das Spiel wird automatisch gespeichert, ohne dass Sie eine weitere Eingabe machen müssen. Es kann jedoch immer nur ein Spielstand über diese Funktion gespeichert werden, welcher beim nächsten Schnellspeichern dann überschrieben wird.

Drücken Sie die Tastenkombination [Umschalten-F8], um das zuletzt schnell gespeicherte Spiel zu laden.



Kapitel 2

DIE GRUNDLAGEN

EINLEITUNG

Dieser Abschnitt des Handbuchs bietet einen Überblick über *Sid Meier's Civilization IV.* Mehr brauchen Sie nicht, um sich in das Spiel zu stürzen. Lesen Sie einfach diesen Abschnitt. Sollten Sie später weitere Informationen benötigen, hilft Ihnen der Abschnitt "Fortgeschrittene Regeln".

Denken Sie auch daran, dass die Online-Zivilopädie des Spiels viele nützliche Informationen enthält! Weitere Informationen zur Zivilopädie finden Sie auf Seite 6.

CIVILIZATION IV - RUNDENSYSTEM

ÜBERBLICK

Civilization IV kann mit verschiedenen Rundensystemen gespielt werden. Während der normale Einzelspieler-Modus rundenbasiert ist (siehe unten), können Multiplayer-Spiele auf zwei verschiedene Arten gespielt werden.

RUNDENBASIERTE SPIELE

Der Einzelspieler-Modus von *Civilization IV* ist rundenbasiert: Zunächst absolvieren Sie Ihren Spielzug, indem Sie z.B. Ihre Einheiten bewegen, diplomatische Schritte unternehmen, Ihre Städte ausbauen und verwalten usw. Anschließend absolvieren Ihre Gegner ihre Spielzüge, bis die Runde abgeschlossen ist, und Sie wieder am Zug sind. Diese Runden werden gespielt, bis ein Spieler gewonnen hat. Das Spiel funktioniert also im Prinzip wie Schach oder Risiko. Sie können sich für Ihren Spielzug beliebig lange Zeit lassen.

Auch Multiplayer-Spiele lassen sich auf diese Art spielen. Sie können jedoch in Multiplayer-Spielen einen Runden-Timer aktivieren, der ein Zeitlimit vorgibt, innerhalb dessen die Spieler ihre Spielzüge abschließen müssen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Multiplayer-Spiele" auf Seite 156.

SIMULTANRUNDEN-SPIELE

In Simultanrunden-Spielen (nur im Multiplayer-Modus verfügbar) absolvieren alle Spieler ihre Spielzüge gleichzeitig. Die einzelnen Spieler bewegen ihre Einheiten, pflegen ihre diplomatischen Beziehungen, verwalten ihre Städte... alle zur selben Zeit. Sind alle Spieler fertig, beginnt eine neue Runde. Natürlich können Sie auch in Simultanrunden-Spielen mit Runden-Timer spielen.

DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

ÜBERBLICK

Wir haben uns bemüht, für Civilization IV eine ansprechende und einfach zu bedienende Benutzeroberfläche zu entwickeln. Dabei haben wir uns soweit wie möglich an die üblichen Konventionen gehalten (Rechtsklick, um eine Einheit zu bewegen, Aktionssymbole für aktive Einheiten usw.), um erfahrenen Spielern einen raschen Einstieg in das Spiel zu ermöglichen. Wir haben uns jedoch nicht gescheut, mit Konventionen zu brechen, wenn dies nötig war.

DER HAUPTBILDSCHIRM

In *Civilization IV* verbringen Sie die meiste Zeit im Hauptbildschirm. Hier bewegen Sie Ihre Einheiten, bauen Städte und Modernisierungen, starten Angriffe gegen Ihre Nachbarn usw. Der Hauptbildschirm besteht aus folgenden Elementen:

Hauptkarte

Hier spielt die Musik. Die Hauptkarte zeigt die gesamte bekannte Welt an. Sie sehen alle Ihre Städte, Gebiete, Modernisierungen, Ressourcen und Einheiten sowie alle sichtbaren neutralen/feindlichen Gebiete.

Navigation auf der Hauptkarte

Es gibt verschiedene Methoden, die Ansicht der Hauptkarte zu verändern:

Zoomen: Verwenden Sie Ihr Mausrad oder die Tasten [Bild auf] und [Bild ab], um den Zoomfaktor zu verändern.

Scrollen: Bewegen Sie die Maus an den Bildschirmrand, um die Hauptkarte in die jeweilige Richtung zu scrollen.

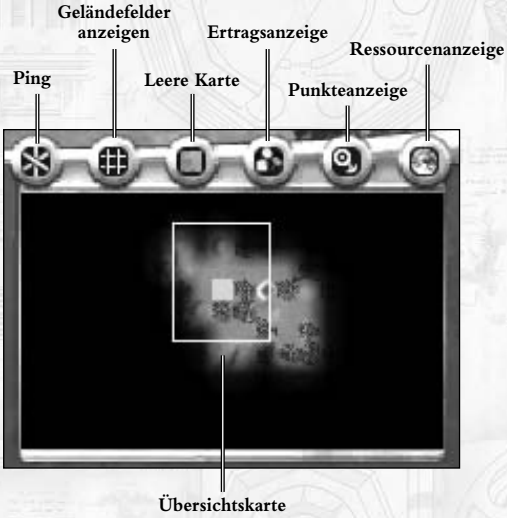
Zentrieren: Klicken Sie auf eine beliebige Position, um die Karte über dieser zu zentrieren.

Blickwinkel ändern: Drücken Sie [Strg + Linkspfeil] und [Strg + Rechtspfeil], um Ihren Blickwinkel um 45 Grad zu drehen.

Automatisches Zentrieren: Wird eine Einheit während Ihres Spielzugs aktiv, wird die Hauptkarte automatisch über dieser Einheit zentriert.

Manuelles Zentrieren: Drücken Sie [C], wenn Sie die Hauptkarte über der aktiven Einheit zentrieren möchten. Dies ist sehr nützlich, wenn Sie die Karte während Ihres Spielzugs gescrollt haben.

Übersichtskarte: Klicken Sie auf ein leeres Feld in der Übersichtskarte, um die Hauptkarte über diesem Feld zu zentrieren.



Übersichtskarte

Die Übersichtskarte ist eine kleinere Darstellung der Welt. Wie oben beschrieben, können Sie die Hauptkarte zentrieren, indem Sie auf eine beliebige Position auf der Übersichtskarte klicken.

BUTTONS ÜBER DER ÜBERSICHTSKARTE

Mit den Buttons am oberen Rand der Übersichtskarte können Sie die Anzeigen der Übersichtskarte verändern. Mit einem Klick auf einen Button schalten Sie die entsprechende Anzeige ein. Klicken Sie erneut, schalten Sie sie wieder aus.

Ping: Diese Funktion wird nur für Multiplayer-Spiele benötigt. Sie ermöglicht Ihnen, eine Kartenposition zu markieren, damit diese ausschließlich Spieler Ihres Teams sehen können. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt über Multiplayer-Spiele.

Geländefelder anzeigen: Blendet ein Gitternetz über den Geländefeldern auf der Karte ein.

Leere Karte: Blendet alle Einheiten auf der Hauptkarte aus.

Ertragsanzeige: Blendet die Wirtschafts-, Nahrungs- und Produktionserträge aller Geländefelder ein.

Ressourcenanzeige: Markiert auf der Hauptkarte alle Ressourcen.

Punkteanzeige: Blendet die Punkteanzeige über der Übersichtskarte ein/aus.

Ihr Banner
Das Kriegsbanner Ihrer Zivilisation. [Scrollen] Sie mit der Maus über das Banner, wenn Sie Details zu Ihrer Zivilisation und Ihrem Staatsoberhaupt einblenden möchten. Mit einem Klick auf das Banner öffnen Sie die Hauptstadt Ihrer Zivilisation.

Runde beenden
Klicken Sie auf diesen Button, um die aktuelle Runde zu beenden.

Einheiten-Aktionsfenster
Ist eine Einheit aktiv, erscheinen hier die verfügbaren Aktionssymbole der Einheit. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Einheiten" auf Seite 32. [Scrollen] Sie mit der Maus über ein Aktionssymbol, um weitere Informationen einzublenden. Klicken Sie auf ein Symbol, um der Einheit den gewünschten Befehl zu erteilen.

Detailanzeige
Die Detailanzeige enthält Informationen über die aktive Einheit.

Technologie-Investitionsanteil
An dieser Anzeige können Sie ablesen, wie viel Prozent Ihrer Einnahmen Sie in die Erforschung neuer Technologien investieren. Klicken Sie auf das Plus-Symbol, wenn Sie den Wert erhöhen möchten, oder auf das Minus-Symbol, um ihn zu senken.

Kultur-Investitionsanteil (Wird hier noch nicht angezeigt)
Der Kultur-Investitionsanteil wird nach der Erforschung der Technologie "Drama" angezeigt. Er ermöglicht Ihnen die Anpassung der kulturellen Investitionen Ihrer Zivilisation. Denken Sie daran, dass Sie in neue Technologien und die Kultur maximal 100% Ihrer Erträge investieren dürfen. Investieren Sie 70% Ihrer Einnahmen in die Erforschung neuer Technologien, können Sie also maximal 30% Ihrer Einkünfte in die Kultur investieren. Für jeweils 10% Ihrer Erträge, die Sie in die Kultur investieren, erhalten Ihre Städte einen Punkt Zufriedenheit.

Forschungsbalken

Der Forschungsbalken zeigt Ihr aktuelles Forschungsziel und die erforderliche Forschungszeit (in Runden) an. [Linksklicken] Sie auf den Balken, um die Liste der verfügbaren Forschungsziele zu öffnen. Klicken Sie anschließend mit der rechten Maustaste auf ein Symbol, um den Technologiebaum zu öffnen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Technologie" auf Seite 59.

Datum

Hier wird das Datum der aktuellen Runde angezeigt. Beachten Sie, dass sich die Zeit, die während einer Runde verstreicht, im Laufe des Spiels ändert. Während die ersten Runden noch bis zu 40 Jahre dauern können, vergehen in späteren Runden lediglich fünf oder noch weniger Jahre.

Zivilopädie-Button

Klicken Sie auf diesen Button, um die Online-Zivilopädie zu öffnen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Zivilopädie" auf Seite 6.

Berater-Button

Mit diesen Buttons blenden Sie verschiedene Berater- und Informationsbildschirme ein, mit deren Hilfe Sie Ihr wachsendes Reich verwalten können.

Inlandsberater

Finanzberater

Staatsformenberater

Auslandsberater

Militärberater

Technologiebaum

Religionsberater

Sieg-Bildschirm

Palastansicht

Aktuelle Punkteliste

Diese Liste zeigt die Namen und den Punktestand der Ihnen bekannten Staatsoberhäupter an. Klicken Sie auf einen Namen, um diplomatische Gespräche mit dem jeweiligen Staatsoberhaupt aufzunehmen (oder ihm den Krieg zu erklären).

DIE TASTATUR

Verschiedene Schnelltasten ermöglichen Ihnen die rasche Ausführung von Aktionen. Hat Ihre Tastatur einen Ziffernblock, ist die Bedienung noch komfortabler. Über den Ziffernblock können Sie beispielsweise Ihre Einheiten steuern. Das Schnelltasten-Diagramm enthält eine Übersicht über alle Tastaturbefehle und Schnelltasten.

Konventionen

TASTATUR

In diesem Handbuch werden hinsichtlich der Tastendarstellung folgende Konventionen verwendet:

[s] oder [S]	Drücken Sie "S".
[Umschalten + S]	Drücken Sie gleichzeitig die Umschalttaste und "S".
[Strg + T]	Drücken Sie gleichzeitig "Strg" und "T".
[ZB-5]	Drücken Sie die "5" auf dem Ziffernblock.
[ZB-Einfg]	Drücken Sie "Einfg" (bzw. "0") auf dem Ziffernblock.

MAUS

In diesem Handbuch werden hinsichtlich der Mausaktionen folgende Konventionen verwendet:

[Scrollen]	Bewegen Sie die Maus über das angegebene Objekt.
[Linksklicken] / [Klicken]	Bewegen Sie die Maus über die gewünschte Position und drücken Sie die linke Maustaste.
[Rechtsklicken]	Bewegen Sie die Maus über die gewünschte Position und drücken Sie die rechte Maustaste.
[Linksklicken + Ziehen]	Bewegen Sie die Maus über die gewünschte Position, drücken und halten Sie die linke Maustaste und ziehen Sie den Cursor mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Position.
[Doppelklicken]	Bewegen Sie die Maus über die gewünschte Position und drücken Sie zwei Mal die linke Maustaste.

DIE MAUS

Sid Meier's Civilization IV lässt sich optimal mit der Tastatur und der Maus steuern. Wir empfehlen Ihnen, eine Maus mit zwei Tasten und Mausrad zu verwenden.

DIE ZIVILOPÄDIE

Wie bereits erwähnt, verfügt Sid Meier's Civilization IV über eine Online-Datenbank namens Zivilopädie. Diese enthält eine Vielzahl nützlicher Informationen zum Spiel. Möchten Sie die Zivilopädie aufrufen, [linksklicken] Sie auf das Fragezeichen-Symbol im Hauptbildschirm oder drücken Sie .

GELÄNDE

ÜBERSICHT

In *Civilization IV* besteht die Welt aus Land- und Meeres-Geländefeldern. Wählen Sie über der Übersichtskarte den Button "Geländefelder anzeigen". Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 23. Jedes Geländefeld hat verschiedene Werte, wie Höhe, Geländeart, Eigenschaften, Ressourcen und Grenze. Ein Dschungelfeld mit Elfenbein-Ressourcen kann also beispielsweise auf einem Hügel am Ufer eines Flusses liegen.

Die verschiedenen Werte helfen Ihnen vor der Gründung einer Stadt, den Wert eines Geländefelds zu bestimmen. Außerdem geben sie an, wie leicht oder schwer passierbar ein Feld ist. Darüber hinaus wirkt sich das Gelände natürlich auch auf dort ausgetragene Schlachten aus.

[Scrollen] Sie über ein Geländefeld, um weitere Informationen einzublenden. Diese werden über der Einheiten-Info angezeigt.

LAND UND MEER

Alle Geländefelder sind Land- oder Meer-Geländefelder. Marineeinheiten können (mit Ausnahme von Küstenstädten) keine Land-Geländefelder betreten. Landeinheiten bleibt der Zugang auf Meer-Geländefelder verwehrt, es sei denn, sie befinden sich auf einem Transportschiff (siehe Seite 114). Einige Lufteinheiten können beide Geländearten passieren. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Lufteinheiten" auf Seite 118.

GELÄNDEEIGENSCHAFTEN

Jedes Geländefeld verfügt über verschiedene Werte:

Fortbewegungspunkt (FP)-Kosten: Bestimmt, wie schnell sich Einheiten auf einem Geländefeld fortbewegen können. Die FP-Kosten eines Geländefelds betragen 1, 2 oder Unp (unpassierbar).

Defensivbonus: Hierbei handelt es sich um einen Kampfbonus, den viele Einheiten erhalten, wenn sie auf einem Geländefeld angegriffen werden. Gelände-Defensivboni liegen zwischen 0% und 75%.

Produktivität: Die Produktivität bestimmt den Nutzen eines Geländefelds für eine Stadt auf oder in der Nähe des Felds. Die Produktivität eines Geländefelds wird in drei Kategorien (von 0 bis 3) gemessen:

- **Wirtschaft:** Der Wohlstand, den das Geländefeld liefert.
- **Produktion:** Die Rohstoffe (für den Bau von Gebäuden und die Rekrutierung von Einheiten), die das Geländefeld liefert.
- **Nahrung:** Die Nahrung, die das Geländefeld liefert.

Wirtschaft **Nahrung** **Produktion**

Gesundheit: Die Gesundheit einer auf diesem Geländefeld errichteten Stadt. Der Gesundheitswert eines Geländefelds liegt zwischen 0 (normal) und +2 (neben Süßwasser).

Ressourcen: Ein Geländefeld kann Ressourcen wie Reis, Gewürze oder Eisen abwerfen. Beachten Sie, dass Sie zunächst die jeweiligen Technologien erforschen müssen, damit Sie bestimmte Ressourcen nutzen können. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Ressourcen".

Gipfel

Gipfel sind unpassierbare Berge. Einheiten können also nicht auf Gipfel-Geländefelder vorstoßen. Der Abbau von Ressourcen ist ebenfalls nicht möglich.

Flüsse

Flüsse verlaufen grundsätzlich am Rand eines Geländefelds. Die Überquerung eines Flusses neutralisiert die Fortbewegungsboni von Straßen, bis Sie die Technologie "Bauwesen" erforscht haben. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Straßen" auf Seite 64. Flüsse senken darüber hinaus die Kampfstärke eines Angreifers, wenn sich das Ziel am anderen Flussufer befindet. Außerdem verbessern Flüsse die Gesundheit und die Wirtschaft angrenzender Geländefelder und können in Handelsnetze eingebunden werden. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 64.

Meeresfelder

Es gibt zwei Arten von Meeresfeldern: Ozeane und Küsten. Einige Schiffe können lediglich Küstenfelder befahren und nicht auf den Ozean hinaussegeln. Für andere Schiffe gilt diese Beschränkung nicht. Landeinheiten bleibt der Zugang zu Meeresfeldern grundsätzlich verwehrt.

Ressourcen

Mit den Ressourcen der Gelände- und Meeresfelder können Sie das Wachstum und die Entwicklung Ihrer Zivilisation vorantreiben. Errichten Sie Ihre Städte nach Möglichkeit in der

Nähe von Ressourcen, um diese optimal nutzen zu können. Möchten Sie eine Ressource ausbeuten, müssen Sie zunächst (mit einem Bautrupp) eine Modernisierung darauf errichten. Voraussetzung für den Abbau von Gold ist beispielsweise eine Mine. Eine Stadt profitiert von modernisierten Ressourcen, wenn sich diese innerhalb des Stadtgebiets befinden. Andernfalls muss die modernisierte Ressource über ein Handelsnetz aus Straßen, Flüssen und Küstengewässern mit der Stadt verbunden werden, damit die Stadt von ihr profitieren kann.

Einige Ressourcen sind bereits am Anfang des Spiels verfügbar, andere werden erst sichtbar, wenn sie die entsprechende Technologie erforscht haben. Eisen wird beispielsweise erst sichtbar, wenn Ihre Zivilisation über die Technologie "Eisenverarbeitung" verfügt.

Eine vollständige Liste aller Ressourcen finden Sie im Abschnitt "Ressourcen" unter "Fortgeschrittene Regeln".

Auswirkungen des Geländes

Detaillierte Informationen zu diesem Thema finden Sie im Abschnitt "Gelände" unter "Fortgeschrittene Regeln". Am schnellsten können Sie sich über die verschiedenen Geländearten jedoch informieren, indem Sie auf der Hauptkarte mit der Maus über das gewünschte Geländefeld [scrollen].

EINHEITEN

ÜBERBLICK

In *Civilization IV* bezieht sich der Begriff "Einheit" auf alles, was man auf der Karte herumbewegen kann. Es gibt eine Vielzahl unterschiedlicher Einheitentypen - militärische Einheiten, Bautrupps, Siedler, Missionare und so weiter - wobei die militärischen Einheiten den Großteil darstellen. Zu Beginn des Spiels starten Sie vermutlich mit zwei Einheiten: einem Siedler und einem Krieger oder Späher.

KATEGORIEN, EIGENSCHAFTEN UND FÄHIGKEITEN DER EINHEITEN

In *Civilization IV* sind alle Einheiten in Kategorien wie Nahkampfeinheiten, berittene Einheiten und Lufteinheiten unterteilt. Darüber hinaus haben alle Einheiten zwei Werte: Den Fortbewegungsradius und die Kampfstärke. Viele Einheiten verfügen über eine oder mehrere Spezialfähigkeiten. Möchten Sie sich über die Werte und Fähigkeiten einer Einheit informieren, [scrollen] Sie mit der Maus über die gewünschte Einheit oder lesen Sie den entsprechenden Eintrag der Zivilopädie.

KATEGORIEN

Die Einheiten des Spiels sind in elf Kategorien unterteilt. In der Frühphase des Spiels begegnen Sie vermutlich lediglich Einheiten der ersten sieben Kategorien.

Zivile Einheiten: Siedler, Bautrupps, Arbeitsboote usw.

Aufklärungseinheiten: Späher, Kundschafter usw.

Bogenschützeneinheiten: Bogenschützen, Langbogenschützen, Armbrustschützen usw.

Berittene Einheiten: Streitwagen, Reiter, Kriegselefanten usw.

Nahkampfeinheiten: Krieger, Axtkämpfer, Speerkämpfer, Schwertkämpfer usw.

Belagerungswaffen: Katapulte, Kanonen usw.

Marineeinheiten: Arbeitsboote, Trieren, Karavellen, Panzerschiffe, Flugzeugträger usw.

Schießpulvereinheiten: Musketiere, Schützen, Infanteristen usw.

Gepanzerte Einheiten: Panzer, deutsche Panzer, Kampfpanzer.

Lufteinheiten: Jagdflugzeuge, Bomber usw.

Hubschrauber: Kampfhubschrauber.

FORTBEWEGUNGSRADIUS

Der Fortbewegungsradius (1 bis 8) einer Einheit bestimmt ihre Marschgeschwindigkeit. Frühe Einheiten haben meist einen Fortbewegungsradius von 1 oder 2.

Für Lufteinheiten gelten besondere Fortbewegungsregeln. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Lufteinheiten" auf Seite 118.

KAMPFSTÄRKE

Die Kampfstärke bestimmt die Effektivität einer Einheit. Frühe Einheiten haben eine Kampfstärke von 1 bis 6, moderne Einheiten können eine Kampfstärke von bis zu 40 erreichen.

Hat eine Einheit die Kampfstärke 0, gelten spezielle Regeln. Weitere Informationen dazu finden Sie im entsprechenden Abschnitt dieses Handbuchs.

FÄHIGKEITEN DER EINHEITEN

Wie bereits erwähnt, verfügen viele Einheiten über spezielle Fähigkeiten. Bei Militäreinheiten handelt es sich dabei meist um Angriffs- oder Defensivboni. Lesen Sie den entsprechenden Eintrag der Zivilopädie oder [scrollen] Sie mit der Maus über die gewünschte Einheit, um sich über deren Spezialfähigkeiten zu informieren.

KATEGORIEN, EIGENSCHAFTEN UND FÄHIGKEITEN FRÜHER EINHEITEN

In den ersten Runden des Spiels begegnen Ihnen in der Regel folgende Einheiten:

KRIEGER

Nahkampfeinheit, Stärke 2, Fortbewegung 1

Spezialfähigkeiten: Keine

BOGENSCHÜTZE

Bogenschützeneinheit, Stärke 3, Fortbewegung 1

Spezialfähigkeiten:

1 Erstangriff: Wird der Bogenschütze angegriffen, kann er den Angreifer verletzen, bevor er selbst verletzt wird. Verfügt der Gegner ebenfalls über einen Erstangriff, ist dies allerdings nicht der Fall!

+50% Stadtverteidigung: Wird der Bogenschütze in einer Stadt angegriffen, erhöht sich seine Stärke um 50%. Der defensive Basiswert eines Bogenschützen bei voller Gesundheit beträgt in einer Stadt 4,5.

+25% Hügel-Verteidigung: Wird der Bogenschütze auf einer Anhöhe angegriffen, erhöht sich seine Stärke um 25%.

SPEERKÄMPFER

Nahkampfeinheit, Stärke 4, Fortbewegung 1

Spezialfähigkeiten:

+100% gegen berittene Einheiten: Im Kampf gegen berittene Einheiten (Reiter, Streitwagen, Elefanten usw.) verdoppelt sich die Stärke des Speerkämpfers von 4 auf 8.

AXTKÄMPFER

Nahkampfeinheit, Stärke 5, Fortbewegung 1

Spezialfähigkeiten:

+50% gegen Nahkampfeinheiten: Im Kampf gegen Nahkampfeinheiten (Krieger, Speerkämpfer, Axtkämpfer usw.) erhöht sich die Stärke des Axtkämpfers um die Hälfte.

STREITWAGEN

Berittene Einheit, Stärke 4, Fortbewegung 2

Spezialfähigkeiten:

20%ige Rückzugchance: Im Falle eines erfolglosen Angriffs hat der Streitwagen eine 20%ige Chance, sich unversehrt zurückzuziehen.

Hat keine Defensivboni: Keine Defensivboni auf strategisch günstigem Gelände oder in Städten. Kann sich nicht verschanzen (siehe unten).

SPÄHER

Aufklärungseinheit, Stärke 1, Fortbewegung 2

Spezialfähigkeiten:

Bessere Erträge aus Stammesdörfern: Späher bringen die Dorfbewohner nicht gegen Ihre Zivilisation auf, wenn sie ein Stammesdorf betreten (siehe unten).

+100% gegen Tiere: Im Kampf gegen Tiere verdoppelt sich die Kampfstärke des Spähers.

Nur Verteidigung: Späher können keine anderen Einheiten angreifen.

SIEDLER

Zivile Einheit, Stärke 0, Fortbewegung 2

Spezialfähigkeiten:

Stadtgründung: Siedler können Städte gründen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Gründung von Städten" auf Seite 40.

BAUTRUPP

Zivile Einheit, Stärke 0, Fortbewegung 2

Spezialfähigkeiten:

Bau von Modernisierungen: Bautrupps können Bauernhöfe, Minen, Straßen und andere Modernisierungen bauen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Bautrupps" auf Seite 64.

ARBEITSBOOT

Zivile Marineeinheit, Stärke 0, Fortbewegung 2

Spezialfähigkeiten:

Bau von Meeres-Modernisierungen: Arbeitsboote können Fischerboote, Walfänger und Bohrinseln bauen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Arbeitsboote" auf Seite 68.

AKTIVIERUNG VON EINHEITEN

Eine Einheit muss aktiv sein, damit Sie ihr Befehle erteilen können. Sie erkennen eine aktive Einheit an einem blinkenden Cursor unter der Einheit. Während Ihrer Runde aktiviert der Computer nacheinander alle Einheiten, bis Sie allen Einheiten Befehle erteilt haben. Der Computer aktiviert allerdings keine Einheiten, die verschanzt sind, sich ausruhen oder frühere Befehle ausführen. Eine Beschreibung der verschiedenen Befehle finden Sie in den entsprechenden Abschnitten dieses Handbuchs. Hat eine Einheit alle Fortbewegungspunkte verbraucht, kann sie in der aktuellen Runde keine weitere Aktion ausführen.

Klicken Sie einfach auf eine Einheit, wenn Sie diese aktivieren möchten (unabhängig davon, ob diese gerade einen Befehl ausführt). Ist bereits eine Einheit aktiv, können Sie per Mausklick eine andere Einheit aktivieren.

FORTBEWEGUNG IHRER EINHEITEN

Während des Spiels verbringen Sie viel Zeit damit, Ihre Einheiten auf der Karte zu bewegen. Sie entsenden Einheiten, um die noch unerforschten Gebiete der Karte zu erkunden. Sie geben Militäreinheiten den Befehl, feindliche Städte einzunehmen. Sie beauftragen Siedler mit dem Bau von Städten und der Eroberung neuer Gebiete und Sie setzen Ihre Bautrupps ein, um das Umland Ihrer neuen Städte zu modernisieren.

Fortbewegungsmöglichkeiten

Ihre Landeinheiten können sämtliche Land-Geländefelder (mit Ausnahme von Gipfeln) betreten. Vorstöße auf Küsten- oder Meeresfelder sind hingegen nicht möglich. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Gelände" auf Seite 27.

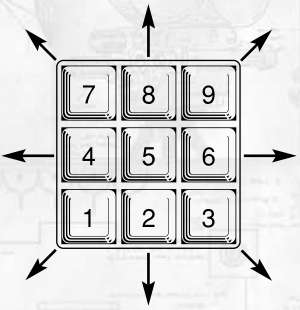
Hinweis für erfahrene Spieler: Im Gegensatz zu früheren *Civilization*-Titeln können Sie nun auch Geländefelder betreten, die bereits Einheiten anderer Zivilisationen besetzt haben, ohne diesen dadurch den Krieg zu erklären. Stattdessen werden Sie gefragt, ob Sie die fremde Einheit angreifen oder das Geländefeld friedlich mit ihr teilen möchten. Tobt zwischen Ihnen und der Zivilisation der fremden Einheit bereits ein Krieg, gehen Sie automatisch zum Angriff über, sobald Sie das fragliche Geländefeld betreten.

So bewegen Sie Ihre Einheiten

Sie können lediglich aktive Einheiten (siehe oben) mit verfügbaren Fortbewegungspunkten bewegen. Die Fortbewegung der Einheiten erfolgt dabei mit der Maus oder der Tastatur.

BEWEGUNG MIT DER MAUS

[Rechtsklicken] Sie auf die gewünschte Zielposition. Die Einheit begibt sich nun auf dem kürzesten Weg dorthin. Hat die Einheit am Ziel noch Fortbewegungspunkte, bleibt sie aktiv und wartet auf weitere Befehle.



Kann die Einheit das Ziel in einer Runde nicht erreichen, rückt sie so weit wie möglich vor. In den nächsten Runden setzt sie ihre Reise automatisch fort, bis sie das Ziel erreicht hat. Findet die Einheit keinen Weg zum Ziel, bleibt sie stehen und wartet auf weitere Befehle. Sie können die Reise einer Einheit auch unterbrechen. Aktivieren Sie dazu die gewünschte Einheit und erteilen Sie ihr neue Befehle.

BEWEGUNG MIT DER TASTATUR

Sie können aktive Einheiten auch per Tastatur steuern. Weitere Informationen über die Konfiguration des Ziffernblocks finden Sie in folgendem Diagramm. Mit der Tastatur können Sie eine Einheit immer nur ein Geländefeld weiterbewegen.

Kulturgrenzen und Bewegungsfreiheit

Gründet eine Zivilisation eine Stadt (siehe unten), kontrolliert sie automatisch deren Umland. Je größer und kultivierter eine Stadt ist, desto größer ist auch ihr Einfluss auf das Umland. Das von einer Zivilisation kontrollierte Gebiet liegt innerhalb der Kulturgrenzen der entsprechenden Zivilisation.

Einheiten können die Kulturgrenzen fremder Zivilisationen nur überqueren, wenn beide Zivilisationen ein Offene-Grenzen-Abkommen geschlossen haben. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 93. Ist dies nicht der Fall, gilt jede Grenzüberschreitung als kriegerischer Akt. Befehlen Sie einer Einheit, eine Kulturgrenze zu überqueren, werden Sie gefragt, ob Sie der fremden Zivilisation den Krieg erklären möchten. Antworten Sie mit "Nein", wird Ihr Fortbewegungsbefehl verworfen. Bleibt eine Einheit nach der Ausweitung Ihrer Kulturgrenzen in Ihrem Hoheitsgebiet zurück, wird diese auf das nächstgelegene eigene oder neutrale Geländefeld abgezogen. Dies ist nicht der Fall, wenn beide Zivilisationen Krieg führen oder ein Offene-Grenzen-Abkommen geschlossen haben.

Führen Sie Krieg, kommen Ihre Einheiten nicht in den Genuss der Fortbewegungsboni der Straßen und Schienenwege des Gegners. Haben Sie mit einer anderen Zivilisation ein Offene-Grenzen-Abkommen geschlossen, dürfen Ihre Einheiten das Straßen/Schienennetz Ihres Bündnispartners verwenden.

EINHEITEN-AKTIONEN

Viele Einheiten können spezielle Aktionen ausführen. Ist dies der Fall, erscheinen im Einheiten-Aktionsfenster der aktiven Einheit so genannte Aktionssymbole.

[Scrollen] Sie mit der Maus über ein Aktionssymbol, um die entsprechende Aktion einzublenden. Im Folgenden finden Sie eine Liste aller Aktionen, die Ihre Militäreinheiten in der Frühphase des Spiels ausführen können. Weitere Informationen zu den Aktionen von Bautrupps und Siedlern finden Sie in den entsprechenden Abschnitten dieses Handbuchs.

Blinkende Aktionssymbole

Blinkt ein Aktionssymbol, ist die entsprechende Aktion besonders nützlich. Befindet sich ein Bogenschütze in einer leeren Stadt, blinkt beispielsweise die Aktion "Verschanzen". Denken Sie aber daran, dass der Computer Ihre strategische Situation nicht kennt. Es kann also durchaus sein, dass der Bogenschütze an anderer Stelle viel dringender gebraucht wird.

Aktionsliste früher Einheiten

Denken Sie daran, dass nicht allen Einheiten alle hier vorgestellten Aktionen zur Verfügung stehen. Kann eine Einheit eine Aktion ausführen, erscheint diese im Aktionsfenster des Hauptbildschirms.

Einheit auflösen: Entfernen Sie die Einheit aus dem Spiel.

Gehe-zu-Modus: Befehlen Sie der Einheit, sich zu einem Geländefeld zu begeben.

Gehe-zu-Modus (alle Einheiten): Schicken Sie alle Einheiten des Geländefelds zur gewünschten Zielposition.

Gehe-zu-Modus (gleiche Einheiten): Befehlen Sie allen Einheiten eines Typs zur gewünschten Zielposition vorzurücken.

Erkunden: Befehlen Sie einer Einheit, unerforschte Gebiete der Karte zu erkunden. Die Einheit bricht die Erkundung ab, wenn sie keine weiteren unerforschten Gebiete erreicht.

Runde überspringen: Befehlen Sie der Einheit, in der aktuellen Runde keine weiteren Aktionen auszuführen.

Verschanzen: Die Einheit verschanzt sich und erhält pro Runde 5% Defensivbonus (maximal 25%). Die Einheit bleibt verschanzt, bis Sie ihr neue Befehle erteilen. Einige (insbesondere berittene) Einheiten können sich nicht verschanzen.

Ausruhen: Die Einheit verharrt an ihrer aktuellen Position, bis Sie sie reaktiveren. Diese Aktion wird meist für Einheiten verwendet, die sich nicht verschanzen können.

Wache: Die Einheit bleibt inaktiv, bis eine feindliche Einheit ein benachbartes Geländefeld betritt.

Plündern: Die Einheit zerstört eine Modernisierung auf ihrem Geländefeld. Befinden sich auf dem Geländefeld mehrere Modernisierungen, zerstört die Einheit die wertvollste Modernisierung. Sie müssen also zwei Aktionen ausführen, um auf einem Geländefeld einen Bauernhof und eine Straße zu zerstören.

Beförderungen: Hat eine Einheit eine Beförderung verdient, erscheinen im Aktionsfenster der Einheit Symbole aller verfügbaren Beförderungen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Beförderungen".

Bis zur Heilung verschanzen/ausruhen: Eine verletzte Einheit verschanzt sich bis zur Wiederherstellung ihrer Kampfstärke. Erst dann wird sie reaktiviert.

UNTERHALTSKOSTEN

Abhängig von der Größe Ihrer Zivilisation und der gewählten Staatsform müssen Sie in jeder Runde Unterhaltskosten für die Finanzierung Ihrer Einheiten aufbringen. Stecken

Sie in Geldnöten, sollten Sie einige Einheiten auflösen, um Ihre Kosten zu senken. Im Finanzberater-Bildschirm können Sie einen Blick auf die Unterhaltskosten Ihrer Einheiten werfen. Klicken Sie dazu auf den entsprechenden Button im Hauptmenü oder drücken Sie [F2].

KAMPF

In *Civilization IV* gibt es verschiedene Kampftypen (Standardkampf, Bombardierung und Luftbombardierung). Da die Luftbombardierung erst im späteren Spielverlauf eine Rolle spielt, befassen wir uns zunächst mit dem Standardkampf und der Bombardierung.

Betritt eine Einheit ein feindliches Geländefeld, kommt es zum Kampf. Der Computer vergleicht nun die Kampfstärke der Gegner (unter Berücksichtigung möglicher Gelände- oder Spezialboni) und berechnet das Ergebnis. Siegt der Verteidiger, wird der Angreifer zerstört und der Verteidiger behält seine Position. Gewinnt der Angreifer, rückt er auf das nun freie Geländefeld vor. Weitere Informationen zu den Auswirkungen bestimmter Spezialfähigkeiten erhalten Sie im weiteren Verlauf dieses Handbuchs.

FEINDLICHE EINHEITEN

Einheiten, deren Zivilisationen gegeneinander Krieg führen, sind verfeindet. Alle anderen Einheiten gelten als neutral und können sich Geländefelder friedlich teilen. Barbaren und wilde Tiere begegnen den Einheiten aller Zivilisationen feindselig.

ANGRIFF

Möchten Sie eine Einheit attackieren, befehlen Sie einer Ihrer Einheiten, zum entsprechenden Geländefeld vorzurücken. Handelt es sich bei Ihrem Ziel um eine feindliche Einheit, kommt es zum Kampf. Ist die Einheit neutral, werden Sie gefragt, ob Sie angreifen oder das Geländefeld friedlich mit der anderen Einheit teilen möchten. Greifen Sie die Einheit an, erklären Sie der jeweiligen Zivilisation den Krieg und der Kampf beginnt.

Hinweis: Attackieren Sie Geländefelder mit mehreren verteidigenden Einheiten, gelten Sonderregeln. Weitere Informationen finden Sie im entsprechenden Abschnitt dieses Handbuchs.

Zahl der Angriffe pro Runde

Die meisten Einheiten haben (unabhängig von der Zahl der Fortbewegungspunkte) nur einen Angriff pro Runde. Erst nach der Beförderung "Blitzkrieg" (siehe Seite 126) kann eine Einheit in einer Runde mehrmals angreifen.

Die Verteidigung ist nicht begrenzt. Eine Einheit kann feindliche Angriffe also bis zu ihrer Vernichtung abwehren.

BERECHNUNG DER SIEGCHANCE

Haben Angreifer und Verteidiger zu Beginn des Kampfes dieselbe (modifizierte) Kampfstärke, ist der Ausgang des Kampfes völlig offen. Ist die Kampfstärke einer Einheit

doppelt so hoch, stehen ihre Chancen, die Schlacht zu gewinnen, 2:1.

Wie bereits erwähnt, beeinflussen allerdings verschiedene Faktoren die Kampfstärke einer Einheit. Im Folgenden finden Sie eine Liste wichtiger Faktoren:

VERLETZUNG

Wird eine Einheit verletzt, sinkt ihre Kampfstärke, bis sie geheilt ist (siehe unten).

VERSCHANZUNG

Einige Einheiten können sich verschanzen, Gräben ausheben oder Wälle bauen. Eine verschanzte Einheit erhält pro Runde einen 5%igen Defensivbonus (maximal 25%). Der Bonus geht verloren, wenn die Einheit angreift oder sich bewegt.

FESTUNG

Befindet sich eine Einheit auf einem Geländefeld mit der Modernisierung "Festung", erhält sie einen 25%igen Defensivbonus.

DEFENSIVBONI

Viele Einheiten haben im Falle eines Angriffs bestimmte Geländeboni. Nahkampfeinheiten, Bogenschützen und Aufklärungseinheiten, die sich im Dschungel verteidigen müssen, haben beispielsweise einen 50%igen Defensivbonus. Berittene Einheiten und Belagerungseinheiten müssen auf diesen Bonus verzichten.

STADTVERTEIDIGUNG

Verteidiger einer Stadt erhalten gelegentlich einen Defensivbonus für die Befestigungen der Stadt oder einen Kultur-Defensivbonus. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Städte" auf Seite 40.

EINHEITEN-BONI

Einige Einheiten erhalten im Kampf gegen bestimmte Gegnertypen zusätzliche Boni. Stehen Speerkämpfer berittenen Einheiten gegenüber, liegt dieser Bonus beispielsweise bei +100%.

BEFÖRDERUNGEN

Eine Einheit kann durch Beförderungen (siehe unten) Boni erhalten.

KAMPF MIT MEHREREN EINHEITEN

Greift eine Einheit ein Geländefeld an, auf dem sich mehrere Verteidiger befinden, berechnet der Computer, welcher Verteidiger die besten Chancen hat, den Angreifer zu besiegen. Diese Einheit stellt sich dem Angreifer anschließend mutig entgegen.

Ergebnisse des Kampfs mit mehreren Einheiten

Wenn der Angreifer den Kampf verliert, wird er zerstört. Gewinnt er, ereilt den Verteidiger dieses Schicksal. Der Angreifer kann das Geländefeld allerdings erst erobern, nachdem er alle dort stationierten Kampfeinheiten neutralisiert hat.

SPEZIALEINHEITEN

Für bestimmte Einheiten gelten im Kampf besondere Regeln.

Katapulte – Bombardierungen und Sperrfeuer

Katapulte sind Belagerungswaffen, die feindliche Städte attackieren und Verteidigungsanlagen zerstören. Deren Effektivität sinkt dadurch um 10% oder mehr (abhängig von den Beförderungen des Katapults). Ein Bombardement ist immer erfolgreich. Der Beschuss einer Stadt endet mit der Neutralisierung aller Verteidigungsanlagen. In einer Stadt stationierte Einheiten sind von einer Bombardierung nicht betroffen.

Darüber hinaus können Katapulte aber auch im Nahkampf eingesetzt werden. Wählen Sie die Option "Sperrfeuer", wenn Sie mehrere Einheiten gleichzeitig unter Beschuss nehmen möchten. Beförderungen erhöhen die Durchschlagskraft eines Katapults.

Siedler und Bautrupps im Kampf

Attackiert ein Angreifer ein Geländefeld mit einem Bautrupp, wird dieser gefangen genommen. Siedler werden vor ihrer Gefangennahme in Bautrupps umgewandelt.

Unsichtbare Einheiten

Einige Einheiten, wie Spione, sind unsichtbar. Selbst wenn eine feindliche Einheit ein Geländefeld mit einem Spion betritt, hat dieser nichts zu befürchten.

Luft- und Marineeinheiten in Städten

Greift eine Bodeneinheit eine Stadt an, nehmen dort stationierte Luft- und Marineeinheiten nicht am Kampf teil. Wird die Stadt eingenommen, werden die Luft- und Marineeinheiten zerstört.

Rückzug berittener Einheiten

Berittene Einheiten haben die Spezialfähigkeit "Rückzug". Diese kommt zum Einsatz, wenn eine berittene Einheit Gefahr läuft, eine Schlacht gegen eine nicht berittene Einheit zu verlieren. In diesem Fall hat die berittene Einheit eine geringe Chance, sich zurückzuziehen und in Sicherheit zu bringen. Denken Sie aber daran, dass sich berittene Einheiten nur als Angreifer zurückziehen können. Werden sie selbst attackiert, haben sie diese Möglichkeit nicht.

VERLETZUNGEN

Wird eine Einheit verletzt, sinkt vorübergehend ihre Kampfstärke. Die volle Kampfstärke der Einheit kehrt erst zurück, wenn sich deren Gesundheit vollständig regeneriert hat.

Heilung von Verletzungen

Wenn sich eine verletzte Einheit nicht bewegt, regeneriert sie automatisch einen Teil des erlittenen Schadens. Auf diese Weise wird ihre volle Kampfstärke langsam wiederhergestellt.

Der Befehl "Heilen"

Erteilen Sie einer verletzten Einheit den Befehl "Heilen", verschanzt sie sich, bis ihre Verletzungen verheilt sind. Sie können den Befehl "Heilen" mit einem Klick auf das entsprechende Aktionssymbol oder mit der Taste [H] erteilen.

Genesungsdauer

Innerhalb Ihrer Kulturgrenzen heilen die Verletzungen Ihrer Einheiten etwas schneller als auf neutralem Boden. In feindlichen Gebieten dauert der Heilungsprozess deutlich länger.

SANITÄTER-BEFÖRDERUNGEN

Einheiten mit der Beförderung "Sanitäter" und Einheiten auf demselben Geländefeld regenerieren ihre Gesundheit um 10% schneller. Die Beförderung "Sanitäter II" weitet diesen Vorteil auf umliegende Felder aus.

BEFÖRDERUNGEN

Hat eine Einheit genug Kampferfahrung gesammelt, kann sie befördert werden. Dadurch wird sie beispielsweise schneller oder kommt in den Genuss anderer Spezialfähigkeiten. Einige Beförderungen sind nur für bestimmte Einheitstypen verfügbar, andere nur für bereits beförderte Einheiten.

Eine Einheit kann beliebig oft befördert werden.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Gewinnt eine Einheit eine Schlacht, wird sie mit Erfahrungspunkten (EP) belohnt. Eine Einheit hat bereits am Anfang des Spiels EP, wenn sie in einer Stadt mit einer Kaserne erschaffen wird. Auch bestimmte Staatsformen (siehe Seite 73) verleihen neuen Einheiten EP. Hat eine Einheit ausreichend EP gesammelt, kann sie befördert werden.

Die erste Beförderung wird mit 2 EP fällig. Für die zweite Beförderung sind 5 EP nötig, für die dritte 10, für die vierte 17 usw.

In der Detailanzeige werden die aktuellen (und die für die nächste Beförderung erforderlichen) EP der gewählten Einheit angezeigt.

KAMPF-ERFAHRUNGSPUNKTE

Die Zahl der EP, die Sie für einen Sieg erhalten, hängt davon ab, ob Sie als Angreifer oder Verteidiger in die Schlacht gezogen sind. Aber auch die Kampfstärke der beteiligten Einheiten spielt eine entscheidende Rolle. Angreifer erhalten doppelt so viele EP wie Verteidiger. Besiegen Sie einen starken Gegner, erhalten Sie mehr EP als für einen Triumph über einen schwachen Gegner.

Hinweis: Schalten Sie zivile Einheiten wie Siedler und Bautrupps aus, erhalten Sie KEINE Erfahrungspunkte!

KAMPF MIT BARBAREN UND TIEREN

Tiere: Eine Einheit mit fünf oder mehr EP erhält für einen Sieg über ein wildes Tier KEINE zusätzlichen EP. Einheiten mit vier oder weniger EP werden auch nach Siegen über wilde Tiere mit EP belohnt.

Barbaren: Eine Einheit mit zehn oder mehr EP erhält für einen Sieg über einen Barbaren KEINE zusätzlichen EP. Einheiten mit neun oder weniger EP werden auch nach einem Sieg über einen Barbaren mit EP belohnt.

SONSTIGE ERFAHRUNGSPUNKTE

Die folgenden Boni sind kumulativ.

Kaserne: Einheiten, die in einer Stadt mit einer Kaserne erschaffen werden, haben automatisch 2 EP.

Staatsform "Vasallentum": Einheiten, die von einer Zivilisation mit der Staatsform "Vasallentum" erschaffen werden, haben automatisch 2 EP.

Theokratie: Einheiten, die in einer Stadt mit Staatsreligion und der Staatsform "Theokratie" erschaffen werden, haben automatisch 2 EP.

Wahl der Beförderung

Kann eine Einheit befördert werden, werden die verfügbaren Beförderungen als Aktionsbuttons angezeigt. Klicken Sie auf einen Button, um die gewünschte Beförderung auszusprechen.

Liste der Beförderungen

Auf Seite 125 finden Sie eine vollständige Liste aller Beförderungen des Spiels.

STÄDTE

Städte sind für den Erfolg Ihrer Zivilisation entscheidend. Hier bauen Sie Einheiten, Gebäude und Wunder, mehren Ihren Wohlstand und erforschen neue Technologien. Angesichts ihrer Bedeutung sind Städte sehr komplexe Gebilde. Sie werden daher einen Großteil Ihrer Zeit mit der Modernisierung und Verwaltung Ihrer Städte verbringen. Ohne mächtige, klug platzierte Städte können Sie nicht gewinnen.

GRÜNDUNG VON STÄDTEN

Städte werden grundsätzlich von Siedlern gegründet. Steht ein Siedler an einem geeigneten Standort (siehe unten), erscheint in seinem Befehlsmenü die Aktion "Stadt gründen". Nach einem Klick auf diese Option wird der Siedler durch eine neue Stadt ersetzt. Geben Sie der Stadt nun einen Namen und denken Sie dabei daran, dass Sie diesen später nicht mehr ändern können.

LAGE DER STADT

Der Erfolg oder Misserfolg einer Stadt hängt entscheidend von ihrer Lage ab. Es ist schwierig, einen optimalen Standort zu finden. Schließlich müssen Sie die Verfügbarkeit

von Nahrung, die Produktion, den Handel, verfügbare Ressourcen, möglicherweise vorhandene Handelsnetze und die Nähe zu anderen Städten in Betracht ziehen. Obwohl Städte in der Regel so platziert werden, dass sie die Grenzen des Landes erweitern und die örtlichen Ressourcen optimal nutzen, kann eine Stadt auch aus rein geopolitischen Gründen gebaut werden – beispielsweise, um die Expansion einer anderen Zivilisation einzudämmen.

Wo Sie keine Städte bauen können

Städte müssen mehr als zwei Geländefelder von anderen Städten entfernt sein. Darüber hinaus können sie weder an unpassierbaren Orten, noch im Hoheitsgebiet anderer Zivilisationen gegründet werden.

Tipps zur Bestimmung geeigneter Standorte

Folgende Standorte eignen sich für den Bau neuer Städte:

- In der Nähe von Ressourcen.
- Auf oder in der Nähe von Flüssen.
- An Küsten, Flussmündungen oder Wasserressourcen.
- In der Nähe verschiedener Geländearten, wie Hügel und Grasland.
- 4 bis 5 Geländefelder von bestehenden Städten entfernt. Dadurch haben alle Städte Zugang zu allen Geländefeldern innerhalb des Stadtgebiets (siehe unten) ohne oder mit nur geringen Überschneidungen.
- Orte, an denen Sie andere Zivilisationen behindern. Ohne Ihre Erlaubnis können Einheiten fremder Zivilisationen Ihr Territorium nicht passieren. Es ist meist sinnvoll, Städte zu gründen, um die Expansion anderer Zivilisationen zu behindern.

IHRE HAUPTSTADT

Die erste Stadt, die Sie gründen, ist die Hauptstadt Ihrer Zivilisation und das Zentrum Ihrer jungen Nation. Im Palast der Hauptstadt lenkt Ihre Regierung die Geschicke der Menschen. Der Palast wird nach der Gründung der Hauptstadt automatisch gebaut.

Korruption: Die Entfernungsstrafe

Regierungen neigen zur Korruption. Je weiter eine Stadt von der Hauptstadt entfernt ist, desto größer ist die Korruption. Dieser, als Entfernungsstrafe bezeichnete Effekt, wirkt sich negativ auf die Wirtschaft einer Stadt aus. Städte in der Nähe der Hauptstadt leiden kaum unter Korruption. In weiter entfernten Städten kann sich die Korruption allerdings zu einem ernsten Problem entwickeln.

BEKÄMPFUNG DER KORRUPTION

Der Korruption kann mit verschiedenen Maßnahmen begegnet werden. Führen Sie die Staatsform "Staatseigentum" ein, müssen Sie keine Entfernungsstrafe mehr fürchten. Errichten Sie ein Gerichtsgebäude, geht die Korruption in der entsprechenden Stadt deutlich zurück. Die Wunder "Versailles" und "Verbotene Stadt" bewirken in der entsprechenden Stadt und ihren Nachbarstädten ebenfalls einen spürbaren Rückgang der Korruption.

Handel

Internationale Handelswege führen von Ihrer Hauptstadt zu den Hauptstädten anderer Zivilisationen. Sind diese Wege blockiert, können die jeweiligen Zivilisationen keinen Handel miteinander treiben. Auch Ihre Ressourcen müssen über Handelswege mit Ihrer Hauptstadt verbunden sein, damit sie auf den Weltmärkten gehandelt werden können. Städte, die nicht mit der Hauptstadt einer Zivilisation verbunden sind, haben aus diesem Grund keinen Zugriff auf Ressourcen, die Sie von anderen Zivilisationen erwerben.

Verlegung der Hauptstadt

Sie können Ihre Hauptstadt verlegen, indem Sie in der gewünschten neuen Hauptstadt einen Palast bauen. Nach dessen Fertigstellung verschwindet der alte Palast und Sie haben eine neue Hauptstadt.

Verlust der Hauptstadt

Wird Ihre Hauptstadt erobert oder zerstört, rückt automatisch eine andere Stadt Ihrer Zivilisation als Hauptstadt nach.

EROBERUNG VON STÄDTEN

Sie können Barbarenstädte oder Städte feindlicher Zivilisationen erobern. Dringen Sie dazu mit einer Militäreinheit in die Stadt ein und schalten Sie deren Verteidiger aus. Haben Sie eine Stadt erobert, können Sie diese zerstören oder einen neuen Stadtverwalter einsetzen. Entscheiden Sie sich für die Zerstörung einer Stadt, werden alle Gebäude und in der Stadt stationierten Einheiten vernichtet. Setzen Sie einen neuen Stadtverwalter ein, erlebt die eroberte Stadt in der Regel mehrere Runden des Widerstands, bevor sie sich Ihrer Zivilisation unterwirft. Städte mit nur einem Bevölkerungspunkt oder null Kulturpunkten werden grundsätzlich zerstört.

Widerstand

Haben Sie eine Stadt erobert, kann es ein Weilchen dauern, bis deren Bewohner erkennen, dass es nicht klug ist, sich ihrem neuen Herrscher zu widersetzen. Steht eine Stadt unter großem kulturellen Druck, versuchen ihre Bewohner nicht selten zu revoltieren, bevor sie sich ihrem neuen Herrscher unterwerfen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Kulturgrenzen" auf Seite 57.

Hinweis: Städte wechseln zu einer anderen Zivilisation, wenn sich ihre Religion von Ihrer Staatsreligion unterscheidet, mit der Staatsreligion einer anderen Zivilisation aber übereinstimmt.

Auswirkungen des Widerstands

Keine Produktion, keine Wirtschaft, keine Nahrung: In einer Phase des Widerstands legt die Bevölkerung einer Stadt die Arbeit nieder. In dieser Zeit sinken die Nahrungs-, Produktions- und Wirtschaftserträge der Stadt auf null.

Kein Kulturradius: Die Stadt hat keinen Kulturradius. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 55.

Kein Defensivbonus: Die Stadt erhält keinen Defensivbonus für ihre Größe oder ihre Kultur. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Verteidigung einer Stadt" auf Seite 43.

Dauer des Widerstands

Die Dauer des Widerstands hängt von den Gemeinsamkeiten der eroberten Stadt mit Ihrer Zivilisation ab. Erobern Sie eine Ihrer eigenen Städte unmittelbar nach der Besetzung zurück, ist der Widerstand minimal. Fremde Städte, auf die Sie einen hohen kulturellen Druck ausgeübt haben, geben ihren Widerstand in der Regel schon nach kurzer Zeit auf. Dies gilt auch für Städte, deren Glaube der Religion Ihrer Zivilisation entspricht. Eine große Kulturstadt mit einer eigenen Religion widersetzt sich einem Eroberer deutlich länger.

Ihre Möglichkeiten, den Widerstand zu brechen, sind begrenzt. Sie können allerdings die Wahrscheinlichkeit, dass sich eine eroberte Stadt erneut widersetzt, senken, indem Sie Ihre Religion in der jeweiligen Stadt zur Staatsreligion erklären. Errichten Sie außerdem Tempel und andere religiöse Gebäude, fördern Sie die Kultur der Stadt und verringern Sie den kulturellen Druck. Außerdem kann es nicht schaden, in einer rebellischen Stadt ein paar Soldaten zu stationieren.

Ein Großer Künstler (siehe "Große Persönlichkeiten" auf Seite 82) kann den Widerstand in einer Stadt durch die Schaffung eines großen Kunstwerks sofort beenden. Denken Sie aber daran, dass der Künstler dabei geopfert wird.

VERTEIDIGUNG EINER STADT

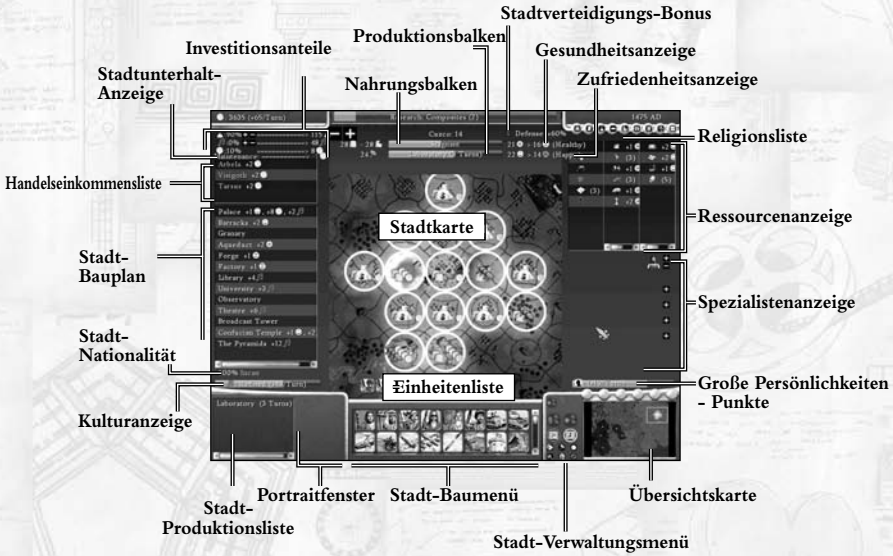
Städte werden von in der Stadt stationierten Einheiten verteidigt. Bogenschützen erhalten als Verteidiger einer Stadt einen Defensivbonus (siehe Seite 135). Nicht zuletzt deshalb sollten sie in keiner frühen Garnison fehlen. Neben den Militäreinheiten verbessern bestimmte Gebäude, wie Stadtmauern und Burgen, den Defensivwert einer Stadt.

Darüber hinaus erhalten Städte mit hohem Kulturwert (siehe Seite 45) einen Defensivbonus für alle Verteidiger der Stadt. Die verschiedenen Boni sind allerdings NICHT kumulativ. Alle Einheiten erhalten den jeweils höheren Bonus.

Hinweis: Moderne Militäreinheiten (Musketiere und später) erhalten anstelle der Boni für Verteidigungsanlagen, wie Stadtmauern und Burgen, defensive Kulturboni.

DER STADT-BILDSCHIRM

Doppelklicken Sie in der Hauptkarte auf Ihre Stadt, um den Stadt-Bildschirm aufzurufen. Hier finden Sie wichtige Optionen, die Ihnen die Verwaltung Ihrer Stadt erleichtern. Auf den ersten Blick wirkt der Bildschirm vermutlich etwas kompliziert. Aber keine Sorge: Den Großteil der Optionen können Sie zunächst getrost ignorieren. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt zur frühen Stadtverwaltung.



Einheitenliste
In dieser Liste werden alle Einheiten, die sich in der Stadt aufhalten, aufgelistet. Klicken Sie in der Liste auf ein Symbol, wenn Sie die entsprechende Einheit aktivieren möchten.

Stadt-Produktionsliste
An dieser Anzeige können Sie ablesen, was in der jeweiligen Stadt augenblicklich produziert wird. Darüber hinaus wird die Zeit bis zur Fertigstellung des Objekts angegeben.

Stadt-Baumenü
Hier finden Sie alle verfügbaren Militäreinheiten und Gebäude. Klicken Sie auf ein Objekt in der Liste, wenn Sie die Produktion einer Stadt ändern möchten. Grau markierte Gebäude sind bereits freigeschaltet, können aber noch nicht gebaut werden. [Scrollen] Sie mit der Maus über den grauen Gebäude-Button, erfahren Sie, warum ein Gebäude nicht gebaut werden kann.

Stadt-Verwaltungsmenü
In diesem Menü können Sie die Produktion einer Stadt beschleunigen (wenn Sie über die entsprechende Staatsform verfügen) oder automatisieren (siehe Seite 139). Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, sich auf einen bestimmten Aspekt (Nahrung, Produktion, Handel, Forschung, Große Persönlichkeiten) zu konzentrieren oder das Wachstum der Stadt einzudämmen.

Das Stadt-Verwaltungsmenü wird im Abschnitt "Städte" unter "Fortgeschrittene Regeln" noch ausführlicher besprochen.

Kulturanzeige
An der Kulturanzeige können Sie ablesen, wie viele Kulturpunkte Ihre Stadt produziert. Außerdem wird hier der aktuelle kulturelle Rang Ihrer Stadt angezeigt (gering, beginnend, wachsend, fortgeschritten, einflussreich oder legendär).

Stadt-Bauplan
Hier sehen Sie, welche Gebäude Sie gebaut haben, und wie viel Kultur, Zufriedenheit, Gold, Produktionserträge und andere Werte diese Gebäude abwerfen. [Scrollen] Sie mit der Maus über ein Gebäude, um weitere Informationen einzublenden.

Stadtverteidigungs-Bonus
Werfen Sie einen Blick auf den Stadtverteidigungs-Bonus der in der Stadt stationierten Einheiten.

Stadt-Nationalität
Informieren Sie sich über den Prozentsatz ausländischer Bewohner Ihrer Stadt. Je höher der Ausländeranteil einer Stadt ist, desto größer ist die Gefahr einer Revolte. Darüber hinaus nimmt die Kriegsmüdigkeit deutlich zu, wenn Sie gegen das entsprechende Land Krieg führen.

Stadtunterhalt-Anzeige
Werfen Sie einen Blick auf die Unterhaltskosten Ihrer Stadt.

Religionsliste
Hier werden alle in Ihrer Stadt vertretenen Religionen sowie der prozentuale Anteil von Gläubigen (gemessen an der Gesamtbevölkerung) angezeigt.

Nahrungsbalken
Informieren Sie sich, wie viel Nahrung Ihre Zivilisation eingelagert hat und wann sich die Stadtbevölkerung vergrößert.

Produktionsbalken
Werfen Sie einen Blick auf Ihre Produktionserträge und informieren Sie sich über die verbleibende Laufzeit des aktuellen Projekts.

Gesundheits- und Zufriedenheitsanzeige
Hier erfahren Sie, wie gesund und zufrieden Ihre Stadt ist. (Siehe Seite 136)

Handelseinkommensliste
Hier werden alle Handelspartner und Handelseinkünfte der gewählten Stadt aufgelistet.

Spezialistenanzeige
Informieren Sie sich über Ihre Spezialisten und die Zahl der noch verfügbaren Spezialisten-Slots.

Ressourcenanzeige
Die Ressourcenanzeige zeigt die lokalen, nationalen und Handelsressourcen der gewählten Stadt an.

STADTKARTE

In der Mitte des Stadt-Bildschirms befindet sich die Stadtkarte. Diese zeigt Ihre Stadt und deren Stadtgebiet an. Als Stadtgebiet wird das Umland Ihrer Stadt bezeichnet, das die Bewohner bearbeiten können. Weitere Informationen dazu finden Sie weiter unten. Geländefelder, die im Augenblick bearbeitet werden, sind mit einem Kreis markiert.

Ihre Stadt weist die Bevölkerung an, Geländefelder zu bearbeiten um eine ausgewogene Versorgung der Stadt (Wirtschaft, Nahrung und Produktion) zu gewährleisten. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Prioritäten einer Stadt zu ändern. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Städte" unter "Fortgeschrittene Regeln".

Reduzierter Stadt-Bildschirm

Sie können auf eine vereinfachte Version des Stadt-Bildschirms zugreifen, indem Sie im Hauptbildschirm auf den Namen der Stadt klicken. Das ist ein wichtiger Unterschied: Doppelklicken Sie auf die Stadt, um den Stadt-Bildschirm aufzurufen oder klicken Sie auf den Namen der Stadt, wenn Sie den reduzierten Stadt-Bildschirm einblenden möchten.

STADTVERWALTUNG

Wie bereits erwähnt, sind Städte in *Sid Meier's Civilization IV* relativ komplexe Gebilde. Aufgrund der weit reichenden Automatisierung verwalten sie sich allerdings bis zu einem gewissen Punkt selbst. In Ihren ersten Spielen müssen Sie sich primär um den Bau von Gebäuden, die Verteidigung Ihrer Stadt und um deren Verbindung mit anderen Städten kümmern.

Haben Sie etwas Erfahrung gesammelt, sollten Sie sich den Abschnitt "Städte" unter "Fortgeschrittene Regeln" durchlesen, um sich mit den verschiedenen Buttons und Einstellungen vertraut zu machen. Zunächst möchten wir Ihnen aber einige Faktoren vorstellen, die den Erfolg Ihrer Stadt nachhaltig beeinflussen. Sollten Sie Fragen haben, ziehen Sie bitte die Zivilopädie oder die erweiterten Städteregeln zurate.

Wachstum und Hungersnöte

An der Nahrungsanzeige im Haupt- bzw. Stadt-Bildschirm können Sie ablesen, ob Ihre Stadt wächst, stagniert oder schrumpft.

Eine Stadt lebt von der Nahrung, die ihre Bewohner auf den umliegenden Geländefeldern gewinnen. Hat eine Stadt Nahrungsüberschüsse, wächst die Bevölkerung. Reicht die Nahrung für die Versorgung aller Bewohner nicht aus, schrumpft die Bevölkerung. Bautrupps können die Nahrungsvorräte einer Stadt vergrößern, indem sie das Umland der Stadt (beispielsweise durch den Bau von Bauernhöfen und die Rodung von Wäldern) modernisieren.

Stadtwirtschaft

Ihre Städte erzeugen in jeder Runde Wirtschaftserträge. Diese sind wiederum vom Ressourcenreichtum der umliegenden Geländefelder abhängig. Während Goldminen und an Flüsse angrenzende Geländefelder hohe Erträge abwerfen, ist auf Wüsten-Geländefeldern kein Wirtschaftsertrag zu erwarten. Der Grundertrag einer Stadt wird darüber hinaus von verschiedenen Faktoren, wie der Staatsform und der Lage der Stadt, beeinflusst.

Das Einkommen Ihrer Zivilisation ist die Summe aller Wirtschafts- und Handelserträge abzüglich Ihrer Ausgaben und Verluste durch Korruption. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Korruption" auf Seite 41.

Natürlich haben Sie auch Ausgaben: Der Unterhalt Ihrer Militäreinheiten, die Beschleunigung der Produktion neuer Einheiten (in bestimmten Staatsformen) und der Kauf neuer Technologien kostet sehr viel Geld. Darüber hinaus verschlingt die Erforschung neuer Technologien einen großen Teil Ihres Einkommens. Im Finanzberater-Bildschirm [F2] sehen Sie, wofür Ihr Geld ausgegeben wird.

MAXIMIERUNG DES EINKOMMENS

Sie können das Einkommen einer Stadt durch verschiedene Maßnahmen erhöhen. Beauftragen Sie Bautrupps mit dem Bau von Modernisierungen wie Hütten und Minen oder verbinden Sie Ihre Städte mit Straßen, um Handelswege zu erschließen und auf diese Weise die Wirtschaft anzukurbeln. Darüber hinaus gibt es Gebäude, wie Gerichtsgebäude, Märkte und Häfen, die das Einkommen einer Stadt erhöhen oder deren Ausgaben senken. Sind die Bewohner Ihrer Stadt unzufrieden, sollten Sie Tempel und ähnliche Gebäude errichten, um die Zufriedenheit und die Produktivität der Menschen zu erhöhen. Schließlich wirken sich noch verschiedene Wunder positiv auf das Einkommen einer Stadt aus. Machen Sie sich also mit den Wundern des Spiels vertraut.

Durch einen Wechsel der Staatsform können Sie den allgemeinen Cashflow Ihrer Zivilisation optimieren, da einige Staatsformen die Wirtschaft Ihrer Zivilisation nachhaltig beeinflussen. Klicken Sie im Hauptbildschirm auf das Minus-Symbol des Buttons "Technologie-Investitionsanteil", wenn Sie weniger Geld in die Erforschung neuer Technologien investieren möchten.

Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Abschnitt "Städte" unter "Fortgeschrittene Regeln".

Gesundheit

Die Gesundheitsanzeige des Stadt-Bildschirms hält Sie über die Gesundheit der Bewohner Ihrer Stadt auf dem Laufenden. Ist eine Stadt krank, erscheint im Hauptbildschirm neben der jeweiligen Stadt das Symbol "Krankheit" (siehe Stadtsymbole, Seite 52).

Eine Stadt kann gesund oder krank sein. Allgemein gilt: Je größer eine Stadt ist, desto ungesünder ist sie. Städte am Rand von Dschungeln oder Schwemmland haben meist

größere gesundheitliche Probleme als von Grasland umgebene Städte. Städte am Ufer von Flüssen oder Seen sind gesünder als Städte ohne Süßwasserressourcen, Fabrikstädte sind anfälliger als ländliche Städte usw.

Krankheiten haben im Allgemeinen zahlreiche negative Begleiterscheinungen. Kranke Städte benötigen für die Versorgung der Bevölkerung beispielsweise deutlich mehr Nahrung. Unternehmen Sie nichts, ist eine Hungersnot meist nur eine Frage der Zeit. Sie können die Gesundheit einer Stadt verbessern, indem Sie Urwälder roden, bestimmte Gebäude errichten und bei der Nahrungsversorgung auf eine größere Vielfalt achten.

Zufriedenheit

Die Zufriedenheitsanzeige des Stadt-Bildschirms hält Sie über die Zufriedenheit der Bewohner Ihrer Stadt auf dem Laufenden. Sind die Menschen unzufrieden, erscheint im Hauptbildschirm neben der jeweiligen Stadt das Symbol "Unzufriedene Stadt" (siehe Abbildung). Unzufriedenheit kann verschiedene Ursachen haben. Häufig entsteht sie durch Überbevölkerung oder Kriege.

Sind die Bürger einer Stadt unzufrieden, legen sie die Arbeit nieder. Ist dies der Fall, verbrauchen sie zwar weiterhin Nahrung, beteiligen sich aber nicht mehr an der Nahrungsgewinnung, der Produktion und der Wirtschaft der Stadt.

Sie können die Zufriedenheit einer Stadt durch den Bau bestimmter Gebäude wie Tempel oder Kolloseen erhöhen. Darüber hinaus wirken sich auch einige Ressourcen und Staatsformen positiv auf die Zufriedenheit einer Stadt aus.

EIN FEIERTAG ZU IHREN EHREN!

Wird eine Stadt auf besonders vorbildliche Art und Weise verwaltet, belohnen die zufriedenen Bürger Sie vielleicht mit einem Freudenfest!

VORAUSSETZUNGEN

Feiertage werden zufällig in besonders vorbildlichen Städten organisiert. Dazu muss die Stadt folgende Kriterien erfüllen:

- Die Bevölkerung der Stadt muss mehr als 7 betragen.
- Es darf keine wütenden Bürger in der Stadt geben.
- Die Stadt darf keine Nahrung durch Krankheiten verlieren.

Weitere Informationen zur Gesundheit einer Stadt finden Sie im Abschnitt "Städte" unter "Fortgeschrittene Regeln".

AUSWIRKUNGEN

Für eine Stadt, die ihren König liebt, fallen eine Runde lang keine Unterhaltskosten an. Dieser Umstand kann die Finanzlage Ihres Reichs erheblich verbessern.

Spezialisten

Wenn Ihre Stadt ein bisschen gewachsen ist, sollten Sie sie mit Spezialisten ausstatten. Weisen Sie dazu einfach einen Bevölkerungspunkt einer bestimmten Aufgabe (Priester, Ingenieur, Künstler usw.) zu. Für jeden Spezialisten erhält die Stadt einen Bonus. Darüber hinaus sind Spezialisten die Voraussetzung für die Entstehung Großer Persönlichkeiten (siehe Seite 82). Je mehr Spezialisten in einer Stadt leben, desto schneller bringt diese eine Große Persönlichkeit hervor.

EINSATZ VON SPEZIALISTEN

Einer neu gegründeten Stadt fehlen die für die Ausbildung von Spezialisten nötigen Bewohner und Ressourcen. Für die Ausbildung eines Spezialisten ist ein Bevölkerungspunkt erforderlich. Würden Sie also in einer Stadt mit nur einem Bevölkerungspunkt (also einem Einwohner) einen Spezialisten ausbilden, könnte niemand mehr die Felder bestellen und die Stadt würde verhungern. Ist die Stadt auf eine mittlere Größe angewachsen, können Sie gefahrlos einen Spezialisten ausbilden, ohne die Stadt in eine Hungersnot zu stürzen. Früher oder später leben in einer Stadt genug Menschen, dass sich die Ausbildung von Spezialisten nicht negativ auf die Nahrungsversorgung, die Wirtschaft oder die Produktion auswirkt.

Natürlich ist auch die Infrastruktur einer Stadt für die Ausbildung von Spezialisten entscheidend. Gibt es in einer Stadt keine religiösen Gebäude, können Sie keine Priester ernennen. Gleichzeitig ist die Ausbildung von Wissenschaftlern in einer Stadt ohne Universitäten oder ähnliche Gebäude undenkbar. Die genannten Gebäude unterstützen einen oder mehrere Spezialisten. Auch bestimmte Wunder und Staatsformen ermöglichen übrigens die Ausbildung von Spezialisten. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Zivilopädie.

VERFÜGBARE SPEZIALISTEN

Künstler: +1 Forschung, +4 Kultur, +3 Geburtenrate Großer Persönlichkeiten
Künstler erhöhen die Chance, dass eine Stadt einen Großen Künstler hervorbringt.

Ingenieur: +2 Produktion, +3 Geburtenrate Großer Persönlichkeiten
Ingenieure erhöhen die Chance, dass eine Stadt einen Großen Ingenieur hervorbringt.

Händler: +3 Gold, +3 Geburtenrate Großer Persönlichkeiten
Händler erhöhen die Chance, dass eine Stadt einen Großen Händler hervorbringt.

Priester: +1 Produktion, +1 Gold, +3 Geburtenrate Großer Persönlichkeiten
Priester erhöhen die Chance, dass eine Stadt einen Großen Propheten hervorbringt.

Wissenschaftler: +3 Forschung, +3 Geburtenrate Großer Persönlichkeiten
Wissenschaftler erhöhen die Chance, dass eine Stadt einen Großen Wissenschaftler hervorbringt.

Bürger: +1 Produktion
Der Bürger ist der Standardspezialist. Leben in Ihrer Stadt mehr Menschen, als für die Bestellung der Felder erforderlich sind, werden diese der Kategorie "Bürger" zugeordnet. Bilden Sie einen anderen Spezialisten aus, wird (wenn möglich) ein Bürger zum Spezialisten ernannt.

ZUWEISUNG EINES SPEZIALISTEN

Können Sie in einer Stadt einen Spezialisten ausbilden, erscheint neben den verfügbaren Spezialisten ein Plus-Zeichen. Klicken Sie auf ein Plus-Zeichen, um der gewünschten Spezialfähigkeit einen Bürger oder einen Bevölkerungspunkt zuzuweisen. Möchten Sie einen Spezialisten entfernen, klicken Sie auf das Minus-Zeichen neben dem entsprechenden Spezialisten.

Einige Wunder bringen automatisch Spezialisten hervor. Diese können Sie nicht von ihren Aufgaben abziehen. Bestimmte Staatsformen und Wunder bringen in allen Städten Ihrer Zivilisation Bonusspezialisten hervor. Sie dürfen selbst entscheiden, welche Aufgaben Sie diesen zuweisen. Die spätere Wiedereingliederung in die Bevölkerung ist jedoch nicht möglich.

Stadtsymbole

Auf der Hauptkarte werden neben dem Namen einer Stadt folgende Symbole angezeigt:

Einige Bürger der Stadt sind unzufrieden.

Die Stadt ist krank.

Die Stadt ist über einen Handelsweg mit der Hauptstadt verbunden.

In der Stadt leben Buddhisten.

In der Stadt leben Christen.

In der Stadt leben Anhänger des Konfuzianismus.

In der Stadt leben Hindus.

In der Stadt leben Muslime.

In der Stadt leben Juden.

In der Stadt leben Anhänger des Taoismus.

Die Bewohner der Stadt revoltieren (die Zahl gibt die Dauer der Revolte (in Runden) an).

Diese Stadt produziert die meisten Forschungspunkte in Ihrer Zivilisation.

Diese Stadt erzeugt in Ihrer Zivilisation den größten Wohlstand.

Die Stadt mit den höchsten Produktionserträgen Ihrer Zivilisation.

In dieser Stadt gibt es ein Regierungszentrum (Palast, Verbotene Stadt oder Versailles).

BAU VON EINHEITEN UND GEBÄUDEN

Nach der Gründung Ihrer ersten Stadt wird das Stadt-Baumenü mit allen in der Stadt verfügbaren Gebäuden und Einheiten angezeigt. Die Zahl in Klammern gibt die Bauzeit der jeweiligen Einheit (in Runden) an. In der Regel zeigt der Computer eine oder mehrere empfohlene Einheiten an und nennt Ihnen gleichzeitig den Grund für seine Vorschläge (Verbesserung des Militärs, Beschleunigung der Produktion usw.). Natürlich müssen Sie den Empfehlungen des Computers nicht folgen. Klicken Sie einfach auf den gewünschten Eintrag, um Ihr Bauvorhaben in die Tat umzusetzen. [Scrollen] Sie mit der Maus über die gewählte Einheit, um weitere Informationen über die Einheit bzw. das Gebäude einzublenden.

Nach einem Klick auf den Button "Die Stadt untersuchen" wird der Stadt-Bildschirm der aktuellen Stadt eingeblendet. Das Stadt-Baumenü befindet sich am unteren Bildschirmrand. Klicken Sie hier auf ein Objekt, um mit dem Bau zu beginnen.

Baubefehle ändern

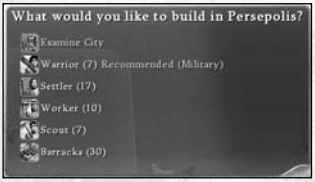
Wollen Sie den Bau eines Objekts unterbrechen, um ein anderes Objekt in Auftrag zu geben, öffnen Sie im Stadt-Bildschirm der jeweiligen Stadt das Stadt-Baumenü und wählen Sie das gewünschte Objekt mit einem Klick aus. Nach der Fertigstellung des neuen Objekts wird automatisch der Bau des ersten Objekts fortgesetzt. Möchten Sie den Bau des ersten Objekts abbrechen, klicken Sie in der linken unteren Bildschirmecke auf den Namen des Objekts, um es aus der Bauliste zu entfernen.

Bau abschließen

Hat Ihre Stadt eine Einheit oder ein Gebäude fertig gestellt, erscheint wieder das Stadt-Baumenü. Erteilen Sie Ihrer Stadt nun einen neuen Bauauftrag.

Bautrupps und Siedler

Bildet eine Stadt Bautrupps und Siedler aus, verringern sich ihre Nahrungs- und Produktionsreserven. Darüber hinaus wird das Wachstum der Stadt bis zur Fertigstellung der Einheiten gestoppt.



FRÜHE GEBÄUDE UND EINHEITEN

Alle Einheiten und Gebäude, die Sie bauen, sollten Ihre Ziele widerspiegeln. Ihre individuellen Ziele sind von Spiel zu Spiel verschieden und können sich im Laufe eines Spiels durchaus ändern. Die Liste "Erste Ziele" sollte Ihnen allerdings immer als Anhaltspunkt dienen.

Krieger

Zunächst sollten Sie Ihre Stadt sichern. Dazu müssen Sie in Ihrer neuen Stadt eine Militäreinheit stationieren. Andernfalls wird die Stadt vom ersten Barbaren oder Feind erobert, der sie zufällig entdeckt. Am Anfang des Spiels ist der Krieger für gewöhnlich die einzige verfügbare Einheit. Bilden Sie ihn gleich nach Spielbeginn aus und befehlen Sie ihm, sich in der Stadt zu verschanzen.

Späher

Wissen ist Macht! Wenn Sie Ihre Umgebung kennen, steigen Ihre Erfolgschancen deutlich. Haben Sie einen Krieger ausgebildet, brauchen Sie eine Einheit, die das Umland Ihrer Stadt erkundet. Diese Aufgabe übernimmt idealerweise ein Späher. Steht Ihnen kein Späher zur Verfügung, bilden Sie einfach einen weiteren Krieger oder einen Bogenschützen aus.

Bautrupp

Für die Modernisierung des Umlandes Ihrer Stadt brauchen Sie Bautrupps. Viele Modernisierungen können Sie allerdings erst bauen, nachdem Sie bestimmte Technologien erforscht haben. Warten Sie mit der Ausbildung eines Bautrupps also, bis Sie die erforderlichen Technologien beherrschen. Denken Sie außerdem daran, dass das Wachstum Ihrer Stadt bis zur Fertigstellung des Bautrupps gestoppt wird.

Siedler

Haben Sie einen geeigneten Standort für Ihre zweite Stadt gefunden, sollten Sie einen Siedler ausbilden. Eskortieren Sie diesen aber mit einer Militäreinheit, bevor Sie ihn in die Wildnis schicken. Haben Sie keine Militäreinheit, sollten Sie eine ausbilden, bevor Sie den Siedler in die Welt hinaus schicken. Denken Sie außerdem daran, dass das Wachstum Ihrer Stadt bis zur Fertigstellung des Siedlers gestoppt wird.

Kasernen und Stadtmauern

Sie sollten Ihre Städte mit Mauern schützen, sobald Sie die Steinmetzkunst erforscht haben. Stadtmauern erschweren Ihren Feinden die Eroberung Ihrer Städte. Der Bau einer Kaserne verbessert darüber hinaus alle zukünftig in der Stadt ausgebildeten Militäreinheiten.

Es geht los

Nachdem Sie Ihre ersten Städte gegründet und einige Militäreinheiten und Bautrupps gebaut haben, die das Land verteidigen bzw. modernisieren, beginnt der Ernst des Lebens. Wie es nun weitergeht, hängt von den äußeren Umständen, Ihren Technologien und Ihrer persönlichen Spielweise ab. Haben Sie eine Religion, sollten Sie einige Tempel errichten.

Kornspeicher ermöglichen die Lagerung überschüssiger Lebensmittel, die Sie brauchen, um das Wachstum Ihrer Städte zu beschleunigen. Fischerboote fangen Fische und Krabben. Trieren erkunden die Küsten. Bibliotheken beschleunigen die Erforschung neuer Technologien. Militäreinheiten beschützen Ihre Städte und versetzen Ihre Nachbarn in Angst und Schrecken. Der einzige Rat, den wir Ihnen jetzt noch geben können, lautet: Experimentieren Sie herum und lassen Sie sich überraschen!

ERSTE ZIELE

Nach der Gründung Ihrer ersten Stadt sollten Sie folgende Ziele verfolgen:

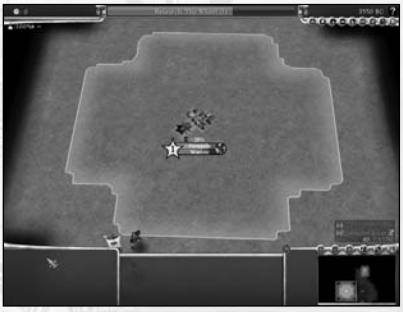
1. Schützen Sie die Stadt.
2. Erkunden Sie die Welt, um Standorte für neue Städte, Ressourcen und andere Zivilisationen zu suchen.
3. Modernisieren Sie das Umland Ihrer Stadt.
4. Gründen Sie weitere Städte und vergrößern Sie Ihr Reich.
5. Verbinden Sie Ihre Städte mit Straßen-, Transport- und Handelsnetzen.
6. Zermalmen Sie Ihre Feinde unter den Rädern Ihrer mächtigen Streitwagen.
7. Erhöhen Sie den Kulturwert Ihrer Stadt.

STADTGEBIET

Als Stadtgebiet wird das gesamte Umland einer Stadt bezeichnet, das die Stadtbevölkerung bearbeiten kann. Unmittelbar nach der Gründung einer Stadt besteht das Stadtgebiet aus dem Stadt-Geländefeld und den neun angrenzenden Geländefeldern. Steigt der Kulturwert einer Stadt, weiten sich deren Grenzen aus und das Stadtgebiet wird größer. Das Stadtgebiet vergrößert sich jeweils um ein Geländefeld kreuzförmig in alle Richtungen (außer diagonal).

Wichtig: Die Bevölkerung einer Stadt kann nur den kreuzförmigen Bereich einer Stadt bearbeiten (auch wenn das Stadtgebiet weitere Geländefelder umfasst).

Stadtgebiet einer neuen Stadt



Erweitertes Stadtgebiet (der kreuzförmige Bereich)

GRENZEN UND STADTGEBIET

Die Grenzen einer benachbarten Zivilisation können sich bis auf Geländefelder innerhalb Ihres Stadtgebiets ausdehnen. Ist dies der Fall, können die entsprechenden Felder nicht bearbeitet werden und gehören nicht mehr zum Stadtgebiet.

KULTURGRENZEN

Unmittelbar nach der Gründung Ihrer ersten Stadt werden die Kulturgrenzen Ihrer Zivilisation angezeigt. Das Gebiet innerhalb dieser Grenzen wird von Ihren Städten kontrolliert. Denken Sie daran, dass Sie ausschließlich das Land innerhalb Ihrer Grenzen bearbeiten und modernisieren können, um Ressourcen abzubauen und die Produktion Ihrer Städte zu erhöhen.

Allgemein gilt: Ihre Macht nimmt mit der Größe Ihrer Zivilisation zu!

VERSCHIEBUNG VON GRENZEN

Nach der Gründung Ihrer ersten Stadt liegen lediglich die acht an Ihre Stadt angrenzenden Geländefelder innerhalb Ihrer Grenzen. Erhöhen Sie den Kulturwert einer Stadt, werden ihre Kulturgrenzen langsam verschoben, bis sie schließlich mit den Grenzen Ihrer anderen Städte verschmelzen. Auf diese Weise entsteht im Laufe der Zeit eine zusammenhängende Grenze Ihrer Städte.

Die Kulturgrenzen einer Stadt können nicht beliebig weit ausgedehnt werden. Bauen (oder erobern) Sie also eine Stadt, die sehr weit vom Rest Ihres Reiches entfernt ist, müssen Sie für den Rest des Spiels möglicherweise zwei getrennte Länder verwalten. Das ist auch dann der Fall, wenn Sie Städte auf entlegenen Kontinenten oder Inseln gründen.

AUSWIRKUNGEN VON KULTURGRENZEN

Kulturgrenzen haben verschiedene Auswirkungen auf das Spiel.

Grenzüberschreitung

Ihre Einheiten dürfen die Grenzen anderer Zivilisationen nur überschreiten, wenn Sie mit diesen ein Offene-Grenzen-Abkommen geschlossen haben. Andernfalls kommt der Einmarsch in das Hoheitsgebiet einer anderen Zivilisation einer Kriegserklärung gleich. Tiere dringen (im Gegensatz zu Barbaren) nicht in das Hoheitsgebiet einer Zivilisation ein, sondern attackieren lediglich Einheiten in Grenznähe. Da Barbaren allen Zivilisationen den Krieg erklärt haben, sind Barbareneinfälle an Ihren Grenzen keine Seltenheit.

Fortbewegung innerhalb fremder Grenzen

Haben zwei Zivilisationen ein Offene-Grenzen-Abkommen unterzeichnet, können die Einheiten beider Zivilisationen die Straßen- und Schienennetze der jeweils anderen Zivilisation verwenden. Ist dies nicht der Fall, stehen den Einheiten die Straßen und Eisenbahnstrecken einer fremden Zivilisation nicht zur Verfügung.

Städtebau

Niemand außer Ihnen kann eine Stadt innerhalb Ihrer Grenzen errichten.

Ressourcen

Sie können ausschließlich Ressourcen innerhalb Ihrer Grenzen ausbeuten.

Modernisierungen

Ihre Bautrupps errichten Modernisierungen ausschließlich auf Geländefeldern innerhalb Ihrer Kulturgrenzen. Lediglich Straßen und Bahnstrecken können überall gebaut werden.

GRENZKONFLIKTE

Gründen Sie eine Stadt in der Nähe einer feindlichen Stadt, kämpfen beide Städte um die kulturelle Kontrolle über die Geländefelder zwischen den Städten. Ist ein Geländefeld von beiden Städten gleich weit entfernt, wird es im Allgemeinen von der Stadt mit dem höheren Kulturwert kontrolliert. Je früher eine Stadt Kultur entwickelt, desto schwieriger ist es für eine rivalisierende Stadt, Geländefelder zu übernehmen.

Städte kontrollieren keine vorgegebene Zahl von Geländefeldern. Hat eine Stadt einen deutlich höheren Kulturwert, kann sie ihren Einflussbereich unter Umständen bis an die Grenze einer anderen Stadt ausweiten. Da eine Stadt nur auf Geländefeldern innerhalb ihrer Grenzen Nahrungsmittel anbauen darf, kann dies das Wachstum der Stadt ernsthaft behindern. Im Extremfall kommt es zu einer Hungersnot oder die Stadt wechselt die Seiten.

GRENZEN EROBERTER STÄDTE

Haben Sie eine feindliche Stadt erobert, sinkt ihr Kulturwert auf null. Wollen Sie den Einfluss der Stadt ausweiten, müssen Sie den Kulturwert wieder erhöhen. Es ist nicht ungewöhnlich, dass eroberte Städte nur wenige Geländefelder kontrollieren, bis der Eroberer den Kulturwert der Stadt erhöht. Denken Sie daran, dass der Kulturwert erst steigt, nachdem Sie in der eroberten Stadt den Widerstand gebrochen haben. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Eroberung von Städten" auf Seite 42.

TECHNOLOGIE

In *Civilization IV* stehen Ihnen mehr als 80 Technologien zur Verfügung. Diese entsprechen wichtigen Schritten der Menschen, ihre Umwelt zu beeinflussen. Technologien verleihen Ihrer Zivilisation wichtige neue Fähigkeiten. Sie ermöglichen Ihnen den Bau neuer Einheiten und Gebäude und die Knüpfung diplomatischer Beziehungen zu Ihren Nachbarn. Einige Technologien schalten darüber hinaus neue Staatsformen, Ressourcen und Modernisierungen frei.

Für den Erfolg Ihrer Zivilisation ist es von entscheidender Bedeutung, dass Sie bei der Erforschung neuer Technologien mit Ihren Rivalen Schritt halten. Gelingt Ihnen dies nicht, ist Ihre Zivilisation dem Untergang geweiht. Schließlich haben Sie im Krieg gegen eine technisch überlegene Zivilisation nicht die geringste Chance. Die mit Schwertern bewaffneten Azteken mussten dies schmerzhaft am eigenen Leib erfahren, als sie gegen die spanischen Konquistadores mit ihren Musketen und Kanonen in die Schlacht zogen.

NEUE TECHNOLOGIEN

Jede Zivilisation beginnt das Spiel mit einigen einfachen Technologien. Diese sind allerdings von Zivilisation zu Zivilisation verschieden: Während eine Zivilisation das Rad, die Tierzucht und die Landwirtschaft kennt, sind andere Zivilisationen möglicherweise auf dem Gebiet der Mystik, der Fischerei und der Keramik bewandert. Es gibt verschiedene Wege, neue Technologien zu erhalten.

Freundlich gesinnte Dörfer

Wenn Sie die Welt erkunden, stoßen Sie früher oder später auf Stammesdörfer. Die Bewohner dieser Dörfer greifen Ihre Einheiten an oder schenken ihnen Karten, Geld und neue Technologien. Allerdings müssen Sie die Dörfer rasch finden, da es nur wenige Stammesdörfer gibt und alle Zivilisationen nach ihnen suchen.

Diplomatie

Im Laufe des Spiels erhalten Sie unter Umständen von anderen Zivilisationen neue Technologien. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Diplomatie" auf Seite 89.

Forschung

Sie können neue Technologien aber auch durch gezielte Forschung entwickeln. Dies ist die gängige Methode, neue Technologien zu erhalten. Nach der Gründung Ihrer ersten Stadt können Sie sich sofort um die Erforschung neuer Technologien kümmern.

WAHL DER TECHNOLOGIE

Nach der Gründung Ihrer ersten Stadt erscheint das Technologie-Auswahlmenü. Wählen Sie hier Ihr nächstes Forschungsziel aus der Liste der verfügbaren Technologien aus. Neben den einzelnen Technologien wird die erforderliche Forschungszeit angegeben. Klicken Sie nun auf die Technologie, die Sie erforschen möchten. [Scrollen] Sie mit der Maus über eine Technologie, um eine kurze Beschreibung ihrer Vorteile sowie eine Liste möglicher Folgetechnologien einzublenden.

Verfügbarkeit

Nicht alle Technologien sind von Anfang an verfügbar. Voraussetzung für die Erforschung vieler Technologien sind andere Technologien, auf die Ihre Wissenschaftler aufbauen können. Nur wenn Sie die Tierzucht kennen, dürfen Sie beispielsweise die Reiterei erforschen und berittene Bogenschützen ausbilden.

Für die Erforschung bestimmter Technologien müssen mehrere Voraussetzungen erfüllt sein. Andere Technologien können bereits erforscht werden, wenn nur eine Voraussetzung erfüllt ist. Technologien werden in der Liste erst dann aufgeführt, wenn Sie über die für die Erforschung benötigten Technologien verfügen.

Der Technologiebaum

Der ausgesprochen nützliche Technologiebaum listet alle Technologien und die entsprechenden Querverbindungen auf. Drücken Sie [F6], um den Technologiebaum einzublenden und wählen Sie eine Technologie aus. Klicken Sie auf eine Technologie, die Sie derzeit nicht erforschen können, schafft Ihre Zivilisation zunächst die für die Erforschung der gewünschten Technologie erforderlichen Voraussetzungen. Gibt es mehrere Möglichkeiten, eine bestimmte Technologie zu erforschen, entscheidet sich Ihre Zivilisation automatisch für den kürzesten Weg.

FORSCHUNGSWECHSEL

Sie können das Forschungsziel Ihrer Zivilisation jederzeit ändern. Klicken Sie dazu auf den Forschungsbalken im Hauptbildschirm oder öffnen Sie den Technologiebaum und wählen Sie eine andere Technologie aus.

Hinweis für erfahrene Civilization-Spieler: Anders als in früheren Versionen von Civilization werden Sie nicht bestraft, wenn Sie einen Forschungspfad ändern. Sie können eine Technologie also zu 50% erforschen, die Entwicklung einer anderen Technologie beenden und anschließend die Erforschung der ersten Technologie fortsetzen. Lassen Sie sich dabei aber nicht zu viel Zeit, da Ihre Bürger das Gelernte schnell vergessen.

FORSCHUNGSENDE

Haben Sie Ihre Forschungen abgeschlossen und eine neue Technologie entwickelt, müssen Sie sich für ein neues Forschungsziel entscheiden. Alle Vorzüge der zuletzt entwickelten Technologie stehen Ihnen umgehend zur Verfügung.

WIE LANGE DAUERT DIE ERFORSCHUNG EINER TECHNOLOGIE?

In jeder Runde erzeugt Ihre Zivilisation Forschungspunkte, mit denen Sie neue Technologien erforschen können. Je mehr Forschungspunkte Sie erzeugen, desto schneller kommt Ihre Zivilisation in den Genuss neuer Technologien. Im Technologiebaum und im Auswahlbildschirm sehen Sie, wie lange (in Runden) die Entwicklung einer Technologie dauert. Grundlage der Berechnung ist Ihre AKTUELLE Forschungsgeschwindigkeit. Diese kann sich im Laufe der Entwicklung einer Technologie ändern.

Erzeugung von Forschungspunkten

Die Zahl der Forschungspunkte, die Sie in jeder Runde erzeugen, hängt von den Wirtschaftserträgen einer Stadt ab. Bearbeiten Ihre Städte das Umland, erzeugen sie Nahrungs, Produktions- und Wirtschaftspunkte. Mit dem Forschungsbutton legen Sie fest, welchen Teil davon Sie in die Forschung investieren und welchen Teil Sie in Geld erhalten möchten. Ausschließlich von Städten generierte Wirtschaftspunkte können in die Forschung investiert werden. Punkte, die Sie durch Handel, Plünderungen, Beutezüge usw. erhalten, können nicht für Forschungszwecke eingesetzt werden.

Der Forschungsbutton

Der Forschungsbutton des Spielbildschirms zeigt den Prozentsatz Ihrer Wirtschaftserträge an, den Sie in die Forschung investieren. Am Anfang des Spiels liegt dieser Wert bei 100%. Natürlich können Sie ihn jederzeit ändern.

Wenn Ihnen das Geld ausgeht oder Sie sozusagen über Ihre Verhältnisse forschen, senkt das Spiel die Forschungsausgaben automatisch auf einen wirtschaftlich vertretbaren Wert. (Diesen können Sie manuell natürlich noch weiter senken.) Vergessen Sie aber nicht, dass der Wert NICHT automatisch angehoben wird! Diese Entscheidung bleibt allein Ihnen überlassen.

BESCHLEUNIGUNG DER FORSCHUNG

Wollen Sie die maximale Forschungspunktzahl, müssen Sie den Forschungswert so hoch wie möglich setzen, ohne dabei bankrott zu gehen. Anschließend haben Sie folgende Möglichkeiten:

Bauen Sie Bibliotheken und andere Gebäude

Gebäude wie Bibliotheken und Klöster beschleunigen die Forschung Ihrer Stadt.

Weisen Sie Wissenschaftler-Spezialisten zu

Machen Sie einige Bürger zu Wissenschaftler-Spezialisten. Weitere Informationen dazu finden Sie im entsprechenden Abschnitt dieses Handbuchs. Wunder wie die Große Bibliothek ermöglichen Ihnen die Ausbildung zusätzlicher Wissenschaftler.

Staatsformen

Staatsformen wie die Religionsfreiheit und die Repräsentation steigern die Forschung Ihrer Zivilisation.

Wirtschaftswachstum

Beschleunigen Sie die Forschung, indem Sie die Wirtschaft Ihrer Städte ankurbeln. Bauen Sie dazu Hütten, gründen Sie Küstenstädte und schließen Sie mit anderen Zivilisationen Offene-Grenzen-Abkommen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Diplomatie" auf Seite 96. Märkte und Banken erhöhen den Wohlstand Ihrer Städte. Dies wiederum wirkt sich positiv auf das Forschungstempo Ihrer Zivilisation aus.

LISTE FRÜHER TECHNOLOGIEN

Im Folgenden finden Sie eine Liste der Technologien, die oft schon in der Anfangsphase des Spiels eine Rolle spielen. Eine vollständige Liste aller Technologien finden Sie in der Zivilopädie, im Technologiebaum und auf dem beiliegenden Poster.

Landwirtschaft

Voraussetzungen: Keine

Voraussetzung für: Keramik, Tierzucht

Die Landwirtschaft ermöglicht Ihren Bautrupps den Bau der Modernisierung "Bauernhof". Bauernhöfe erhöhen die Nahrungsproduktion eines Geländefelds und gewähren Ihnen den Zugriff auf Reis-, Weizen- und Maisressourcen. Bauernhöfe müssen an Süßwasser (Flüsse, Oasen oder Seen) angrenzen. Die Technologie "Öffentliche Verwaltung" ermöglicht Bautrupps den Bau von "Bauernhof-Ketten", die sich von der Süßwasserquelle über das ganze Land erstrecken.

Tierzucht

Voraussetzungen: Jagd oder Landwirtschaft

Voraussetzung für: Schrift und Reiterei

Die Tierzucht ermöglicht Ihren Bautrupps den Bau der Modernisierung "Weide". Dadurch haben Sie Zugriff auf die Ressourcen "Pferd", "Kuh", "Schwein" und "Schaf".

Bogenschießen

Voraussetzungen: Jagd

Voraussetzung für: None

Das Bogenschießen ermöglicht Ihnen den Bau von Bogenschützen, Langbogenschützen, Armbrustschützen und berittenen Bogenschützen.

Fischen

Voraussetzungen: Keine

Voraussetzung für: Keramik, Segeln

Das Fischen ermöglicht Ihnen (in Küstenstädten) den Bau von Arbeitsbooten. Dadurch sind Ihre Städte in der Lage, Wasser-Geländefelder zu bearbeiten.

Jagd

Voraussetzungen: Keine

Voraussetzung für: Bogenschießen, Tierzucht

Die Jagd ermöglicht Ihnen die Ausbildung von Spähern und Speerkämpfern sowie den Bau der Modernisierung "Lager". Dadurch haben Sie Zugriff auf die Ressourcen "Wild", "Pelz" (Biber) und "Elfenbein" (Elefant).

Steinmetzkunst

Voraussetzungen: Bergbau oder Mystik

Voraussetzung für: Monotheismus, Bauwesen

Die Steinmetzkunst ermöglicht Ihren Bautrupps den Bau der Modernisierung "Steinbruch". Dadurch hat Ihre Zivilisation Zugriff auf die Ressourcen "Stein" und "Marmor". Darüber hinaus ermöglicht die Steinmetzkunst den Bau einer Stadtmauer (Voraussetzung: Mathematik) und der Wunder "Pyramiden" und "Großer Leuchtturm" (Voraussetzung: Leuchtturm).

Meditation
Voraussetzungen: Mystik

Voraussetzung für: Priestertum, Philosophie

Die Zivilisation, die die Meditation zuerst entdeckt, begründet den Buddhismus. Die Meditation ermöglicht außerdem den Bau von Klöstern (in Städten mit Religion).

Bergbau
Voraussetzungen: Keine

Voraussetzung für: Steinmetzkunst, Bronzeverarbeitung

Der Bergbau ermöglicht Ihren Bautrupps den Bau der Modernisierung "Mine". Diese erhöht die Produktionserträge von Hügeln und gewährt Ihnen den Zugriff auf Kupfer, Eisen, Silber, Gold und Edelsteine (später auch Aluminium, Kohle und Uran).

Mystik
Voraussetzungen: Keine

Voraussetzung für: Meditation, Polytheismus, Steinmetzkunst

Die Mystik ermöglicht Ihren Städten den Bau von Obelisken und des Wunders "Stonehenge". Gleichzeitig ist sie die Voraussetzung für die Meditation und den Polytheismus. Diese belohnen die Zivilisation, die sie zuerst erforscht, mit einer Religion.

Polytheismus
Voraussetzungen: Mystik

Voraussetzung für: Priestertum, Monotheismus, Literatur

Die Zivilisation, die den Polytheismus zuerst entdeckt, begründet den Hinduismus.

Keramik
Voraussetzungen: Rad und Landwirtschaft oder Fischen

Voraussetzung für: Schrift, Metallguss

Die Keramik ermöglicht Ihren Bautrupps den Bau von "Hütten" zur Steigerung der Wirtschaftserträge eines Geländefelds. Im Laufe der Zeit entwickeln sich Hütten zu Dörfern und Gemeinden. Die Keramik ermöglicht Ihnen darüber hinaus den Bau von Kornspeichern.

Segeln
Voraussetzungen: Fischen

Voraussetzung für: Kalender, Kompass

Diese Technologie ermöglicht Ihnen den Bau von Galeeren und Leuchttürmen sowie den Aufbau küstennaher Handelsnetze.

Das Rad

Voraussetzungen: Keine

Voraussetzung für: Keramik

Das Rad ermöglicht Ihren Bautrupps den Bau von Straßen. Haben Sie Pferde, können Sie darüber hinaus Streitwagen bauen.

BAUTRUPPS

Bautrupps sind für die Modernisierung von Geländefeldern und den Bau von Straßen und Eisenbahnstrecken verantwortlich. Trotz ihrer fehlenden Kampfausbildung gehören Bautrupps zu den mächtigsten Einheiten des Spiels. Haben Sie Ihre ersten Städte gegründet und mit Militäreinheiten gesichert, sollten Sie einige Bautrupps ausbilden. In der Anfangsphase des Spiels kann es nicht schaden, pro Runde einen Bautrupp zu produzieren.

FORTBEWEGUNG VON BAUTRUPPS

Bautrupps haben 2 Fortbewegungspunkte.

STRASSENBAU

Bautrupps bauen Straßen, auf denen Ihre Einheiten deutlich schneller vorrücken können. Verbinden Sie Ihre Städte daher so früh wie möglich mit Straßen, damit Sie Ihre Einheiten im Falle eines Angriffs rasch in andere Städte verlegen können.

Straßen zwischen Städten und Ressourcen bilden darüber hinaus Handelsnetze (siehe unten), deren Bedeutung ebenfalls nicht zu unterschätzen ist.

Streckenführung

Straßen können auf allen Geländefeldern (mit Ausnahme unpassierbarer Geländefelder) gebaut werden (also auch in neutralen oder feindlichen Gebieten).

Der Befehl "Straße bauen"

Klicken Sie auf das Aktionssymbol "Straße bauen" (siehe unten) oder drücken Sie [R], um einen aktiven Bautrupp mit dem Bau einer Straße auf dem aktuellen Geländefeld zu beauftragen.

Klicken Sie erst auf das Symbol "Straße nach" (oder drücken Sie [Alt + R]) und dann auf den gewünschten Zielort, um Ihren Bautrupp einen Straße zu einer bestimmten Position bauen zu lassen.

Stadt-Geländefelder

Auf Stadt-Geländefeldern sind bereits Straßen verlegt. Ihre Bautrupps müssen die Stadt selbst also nicht modernisieren.

Straßen und Ressourcen

Befindet sich eine modernisierte Ressource innerhalb des Stadtgebiets, profitiert die jeweilige Stadt von der Ressource, egal, ob diese an das Straßennetz angebunden ist. Weiter

entfernte Städte müssen allerdings über Straßen, Schienen, Flüsse oder eine Küste mit der Ressource verbunden sein, um davon profitieren zu können. Ist Ihre Hauptstadt nicht an eine Ressource angebunden, kann sie diese auf den internationalen Märkten nicht anbieten. Wie Sie sehen, lohnt es sich also, möglichst schnell ein Straßennetz aufzubauen.

MODERNISIERUNG VON GELÄNDEFELDERN

Bautrupps können Geländefelder durch Modernisierungen wie Minen, Weideland oder Bauernhöfe aufwerten.

Standorte für Modernisierungen

Modernisierungen können nur auf Geländefeldern innerhalb der Kulturgrenzen einer Ihrer Städte gebaut werden. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 57. Innerhalb dieser Grenzen dürfen Sie an allen geeigneten Standorten Modernisierungen errichten. Bautrupps bauen ausschließlich nützliche Modernisierungen. Minen werden beispielsweise nur auf Hügeln oder Geländefeldern mit entsprechenden Bodenschätzen gebaut.

Blaue Kreise

Aktivieren Sie einen Bautrupp innerhalb des Stadtgebiets einer Stadt, erscheinen auf einem oder mehreren Geländefeldern möglicherweise blaue Kreise. Die Kreise markieren Geländefelder, die Sie (nach Ansicht des Computers) modernisieren sollten. Allerdings beziehen sich die Vorschläge des Computers ausschließlich auf Geländefelder in der Nähe des Bautrupps. Dringend erforderliche Modernisierungen in anderen Städten werden NICHT berücksichtigt.

BAUTRUPP-AKTIONSSYMBOLE

Aktionssymbole werden nur angezeigt, wenn eine Aktion auf dem jeweiligen Geländefeld ausgeführt werden kann.

Blinkende Aktionssymbole

Aktionssymbole werden nur angezeigt, wenn die Aktion auf dem Geländefeld, auf dem sich der Bautrupp befindet, ausgeführt werden kann. Blinken zwei verschiedene Aktionen, hält der Computer beide für sinnvoll. Denken Sie aber daran, dass der Computer Ihre Strategie nicht kennt. Vielleicht haben Sie ja andere Pläne …

Graue Aktionssymbole

Erscheint ein Aktionssymbol in grauer Farbe, kann der Bautrupp die entsprechende Aktion nicht ausführen, weil Sie eine bestimmte Technologie noch nicht erforscht haben.

Wechsel der Modernisierung

Während des Baus: Möchten Sie den Bau einer Modernisierung zugunsten einer anderen Modernisierung abbrechen, klicken Sie auf den entsprechenden Bautrupp und erteilen Sie diesem neue Befehle. Der Bautrupp bricht seine Arbeit nun ab und beginnt mit dem Bau der neuen Modernisierung.

Nach dem Bau: Nach der Fertigstellung einer Modernisierung können Sie einem Bautrupp befehlen, diese durch eine neue Modernisierung zu ersetzen. Bewegen Sie den Bautrupp dazu auf das entsprechende Geländefeld und beauftragen Sie ihn mit dem Bau der neuen Modernisierung, um die vorhandene Modernisierung zu ersetzen.

AKTIONSLISTE

Folgende Aktionen kann ein Bautrupp ausführen:

Straße bauen: Beauftragen Sie einen Bautrupp mit dem Bau einer Straße oder (später) einer Bahnstrecke auf dem aktuellen Geländefeld. Straßen können auf allen Geländefeldern (mit Ausnahme unpassierbarer Geländefelder) gebaut werden.

Eisenbahnstrecke bauen: Befehlen Sie dem Bautrupp, eine Eisenbahnstrecke auf dem von ihm besetzten Geländefeld zu bauen. Eisenbahnenstrecken Können auf jeder beliebigen Landfläche außer unpassierbarem Gelände errichtet werden.

Straße nach: Beauftragen Sie einen Bautrupp mit dem Bau einer Straße oder (später) einer Bahnstrecke von A nach B. Der Bautrupp wählt nun die kürzeste Verbindung vom aktuellen Geländefeld zur Zielposition. Vorhandene Straßen oder Schienen werden in die neue Strecke automatisch eingebunden.

Lager errichten: Lager erschließen folgende Ressourcen: Wild, Pelz (Biber) und Elfenbein (Elefant). Sie können ausschließlich auf Geländefeldern mit den genannten Ressourcen errichtet werden.

Hütte errichten: Bauen Sie eine Hütte. Hütten erhöhen den Wirtschaftsertrag eines Geländefelds. Im Laufe der Zeit werden aus Hütten Weiler, Dörfer und schließlich Gemeinden. Dadurch erhöhen sich wiederum die Wirtschaftserträge des Geländefelds.

Bauernhof bauen: Errichten Sie einen Bauernhof, um die Nahrungsproduktion eines Geländefelds zu erhöhen. Bauernhöfe müssen an Süßwasser (Flüsse, Oasen oder Seen) angrenzen. Die Technologie "Öffentliche Verwaltung" ermöglicht Bautrupps den Bau von "Bauernhof-Ketten", die sich von der Süßwasserquelle über das ganze Land erstrecken. Errichten Sie einen Bauernhof auf Geländefeldern mit den Ressourcen "Mais", "Reis" oder "Weizen", um diese abzuernten.

Festung errichten: Bauen Sie eine Festung. Einheiten auf Geländefeldern mit einer Festung erhalten einen 25%igen Defensivbonus.

Sägewerk bauen: Bauen Sie ein Sägewerk. Sägerwerke beschleunigen die Produktion eines Geländefelds. Liegt das Sägewerk neben einem Fluss, steigt darüber hinaus der Wirtschaftsertrag des Geländefelds. Sägewerke können nur auf Wald-Geländefeldern errichtet werden.

Mine bauen: Minen können auf Hügeln gebaut werden, um deren Produktionserträge zu steigern. Errichten Sie eine Mine auf Geländefeldern mit Kupfer-, Eisen-, Silber-, Gold- und Edelsteinvorkommen (später auch Aluminium-, Kohle- und Uranvorkommen), können Sie die entsprechenden Ressourcen abbauen.

Weide errichten: Eine Weide gewährt Ihnen Zugriff auf folgende Ressourcen: Pferd, Kuh, Schwein und Schaf. Es kann nur auf Geländefeldern errichtet werden, auf denen diese Ressourcen vorhanden sind.

Plantage bauen: Plantagen gewähren Ihnen Zugriff auf folgende Ressourcen: Bananen, Färbemittel, Weihrauch, Seide, Gewürze und Zucker. Sie können nur auf Geländefeldern errichtet werden, auf denen diese Ressourcen vorhanden sind.

Steinbruch errichten: Steinbrüche gewähren Ihnen Zugriff auf folgende Ressourcen: Stein und Marmor. Sie können nur auf Geländefeldern errichtet werden, auf denen diese Ressourcen vorhanden sind.

Wassermühle bauen: Wassermühlen erhöhen die Produktion. Sie können ausschließlich auf ebenen Geländefeldern gebaut werden, die an einen Fluss angrenzen.

Windmühle bauen: Windmühlen erhöhen die Nahrungsproduktion, den Wirtschaftsertrag und die Produktion. Sie können ausschließlich auf Hügeln errichtet werden.

Weingut errichten: Weingüter gewähren Ihnen Zugriff auf die Ressource "Wein". Sie können nur auf Geländefeldern errichtet werden, auf denen diese Ressource vorhanden ist.

Werkstatt bauen: Werkstätten erhöhen die Produktion eines Geländefelds, senken aber die Nahrungsproduktion. Sie können nur auf ebenem Gelände errichtet werden.

Wald abholzen: Roden Sie Wälder.

Fallout-Entfernung: Säubern Sie das Gebiet vom Fallout, dem radioaktiven Niederschlag, der nach dem Einsatz von Atomwaffen die Landschaft verseucht.

Modernisierungen bauen (automatisch): Der Bautrupp zieht durch Ihre Zivilisation und errichtet die Modernisierungen, die der Computer für sinnvoll hält.

Handelsnetz errichten (automatisch): Der Bautrupp baut Straßen/Eisenbahnstrecken zwischen Ihren Städten und Ressourcen.

Nächste Stadt modernisieren (automatisch): Der Bautrupp errichtet nur für die nächstgelegene Stadt Modernisierungen.

ARBEITSBOOTE

Arbeitsboote sind für Modernisierungen auf dem Wasser verantwortliche Bautrupps. Sie können Fischerboote, Walfänger und Bohrinseln bauen. Im Gegensatz zu Bautrupps werden Arbeitsboote dabei allerdings geopfert. Sie brauchen also für jede weitere Modernisierung auf See ein neues Arbeitsboot.

BAU VON ARBEITSBOOTEN

Arbeitsboote können in jeder Küstenstadt gebaut werden, sobald Sie die Technologie "Fischen" beherrschen. .

FORTBEWEGUNG VON ARBEITSBOOTEN

Arbeitsboote können sich auf Küsten-Geländefeldern und Meeres-Geländefeldern innerhalb Ihrer Kulturgrenzen fortbewegen. Haben Sie mit einer anderen Zivilisation ein Offene-Grenzen-Abkommen geschlossen, können Sie auch die Hoheitsgewässer der fremden Zivilisation befahren.

ARBEITSBOOT-AKTIONEN

Denken Sie daran, dass das Arbeitsboot durch eine Aktion geopfert wird. Arbeitsboote können folgende Aktionen ausführen:

Fischerboote bauen

Das Arbeitsboot kann sich über folgenden Ressourcen in ein Fischerboot verwandeln: Muscheln, Krabben, Fische. Dadurch wird die Nahrungsproduktion des Geländefelds um +2 erhöht und Sie erhalten Zugriff auf die jeweiligen Ressourcen.

Walfänger bauen

Das Arbeitsboot kann sich über der Ressource "Wal" in einen Walfänger verwandeln. Dadurch erhöht sich die Produktion des Geländefelds um +1 und sein Wirtschaftsertrag um +2. Außerdem haben Sie Zugriff auf die Ressource "Wal".

Bohrinsel errichten

Ein Arbeitsboot kann sich über der Ressource "Öl" in eine Bohrinsel verwandeln. Dadurch erhöhen sich die Produktion und der Wirtschaftsertrag des Geländefelds um +2. Außerdem haben Sie Zugriff auf die Ressource "Öl".

RELIGION

Durch die Religion versucht der Mensch, den Sinn des Lebens und seinen Platz in der Welt zu finden. Religion hat in der Geschichte der Menschheit stets eine bedeutende Rolle gespielt. Die Religion kann gleichsam Inspiration und Erleuchtung sein. Unzählige prächtige Gebäude, bedeutende Bücher und Kompositionen entstanden im Namen der Religion. Allerdings wurde die Religion im Laufe der Jahrhunderte immer wieder missbraucht, um Andersgläubige zu verfolgen bzw. zu versklaven.

RELIGION IN DIESEM SPIEL

Wir wissen, dass es über Religionen unterschiedliche Meinungen gibt. Immerhin war die Religion immer wieder Auslöser blutiger Kriege. Wir möchten niemandem zu nahe treten. Angesichts der Bedeutung der Religion für die Entwicklung der Menschheit wollten wir sie aber nicht einfach ignorieren, sondern so respektvoll, fair und unparteiisch wie möglich behandeln. Alle Religionen des Spiels haben identische Auswirkungen und unterscheiden sich lediglich durch ihre technologischen Voraussetzungen.

In *Civilization IV* gibt es sieben Religionen. Wir haben uns bei der Wahl der Religionen für die sieben bekanntesten Religionen entschieden. Allerdings heißt das nicht, dass diese Religionen wichtiger, besser oder schlechter sind als andere.

Wir wollen diese Religionen weder werten, noch den Glauben anderer Menschen respektlos behandeln. Schließlich sind wir Spiele-Entwickler, keine Theologen.

DER RELIGIONSBERATER

Drücken Sie [F7] oder klicken Sie im Hauptbildschirm auf den Button "Religionsberater". Im nun erscheinenden Bildschirm sehen Sie den aktuellen religiösen Status Ihrer Zivilisation – in welchen Städten Religion praktiziert wird, wie viel Prozent der Bevölkerung in den einzelnen Städten welcher Religion angehören usw. Darüber hinaus können Sie hier Ihre Staatsreligion festlegen oder ändern (siehe unten).

BEGRÜNDUNG EINER RELIGION

Entdecken Sie die für eine Religion erforderliche Technologie als erste Zivilisation, wird die entsprechende Religion in einer Ihrer Städte begründet. Ein Prophet kann in der betreffenden Stadt nun einen Schrein errichten (siehe unten).

ÜBERNAHME EINER RELIGION VON EINER ANDEREN ZIVILISATION

Sie können Religionen von anderen Zivilisationen übernehmen. Sie müssen nichts tun, um diesen Vorgang abzuschließen. Die Wahrscheinlichkeit, dass Sie eine Religion einer anderen Zivilisation übernehmen, ist allerdings größer, wenn Sie ein Offene-Grenzen-Abkommen mit der jeweiligen Zivilisation geschlossen haben. Übernommene und begründete Religionen haben identische Eigenschaften. Sie können für übernommene Religionen allerdings keine Schreine bauen, wenn sie in einer anderen Stadt begründet wurden. Möchten Sie einen Schrein bauen, müssen Sie zunächst die Gründungsstadt der jeweiligen Religion erobern.

STAATSRELIGIONEN

Gibt es in einer Stadt mehrere Religionen, können Sie eine davon zur Staatsreligion erklären. Haben Sie eine Staatsreligion, sind Städte mit der entsprechenden Religion zufriedener und produktiver. Darüber hinaus werden die Effekte verschiedener religiöser Gebäude und Staatsformen verstärkt.

VERBREITUNG DER RELIGION

Religionen breiten sich von heiligen Städten auf Nachbarstädte aus, mit denen sie (beispielsweise über Handelswege) verbunden sind. Religiöse Gebäude (siehe unten) und die Staatsform einer Zivilisation (siehe "Staatsformen" auf Seite 73) können die Ausbreitung deutlich beschleunigen. Setzen Sie Missionare ein, wenn Sie die Verbreitung der Religion steuern möchten.

MISSIONARE

Zivilisationen können Missionare mit der Verbreitung der Staatsreligion beauftragen. Die Zahl der Missionare ist allerdings begrenzt.

Ausbildung von Missionaren

Zivilisationen mit der Staatsform "Organisierte Religion" (siehe Seite 81) dürfen in jeder Stadt (mit Staatsreligion) Missionare ausbilden. Hat eine Zivilisation keine organisierte Religion, ist die Ausbildung von Missionaren nur in Städten mit Klöstern möglich.

Fortbewegung von Missionaren

Missionare können wie normale Einheiten auf der Karte bewegt werden. Auf heimatlichem bzw. neutralem Terrain dürfen sich Missionare frei bewegen. Voraussetzung für den Besuch fremder Zivilisationen ist ein Offene-Grenzen-Abkommen (siehe "Diplomatie" auf Seite 89).

Verbreitung der Religion

Befindet sich der Missionar in der Zielstadt, klicken Sie auf "Religion verbreiten" (siehe "Einheiten" auf Seite 29). War die Missionierung erfolgreich, nimmt die gewünschte Stadt nun Ihre Religion an.

Beachten Sie, dass Sie Religionen in Ihren und in fremden Städten verbreiten können. Religionen verbreiten sich leichter in anderen Städte innerhalb der Zivilisation des Missionars. Außerdem ist es einfacher, eine Religion in Städten mit wenigen Religionen zu etablieren, da jede Religion die Erfolgsaussichten einer neuen Religion schmälert. Es gibt keine Begrenzung für die Zahl der Religionen einer Stadt.

Der Missionar wird bei der Missionierung (unabhängig von deren Erfolg) geopfert.

VORTEILE DER RELIGION

Vorteile für die Stadt

Alle Städte, die Ihrer Staatsreligion angehören, erhalten einen weiteren Punkt Zufriedenheit und produzieren pro Runde einen zusätzlichen Kulturpunkt. Die Verbreitung Ihrer Staatsreligion ist also eine Möglichkeit, die kulturellen Grenzen Ihrer Zivilisation bereits in der Frühphase des Spiels auszudehnen. Die heilige Stadt Ihrer Staatsreligion erhält darüber hinaus fünf zusätzliche Kulturpunkte pro Runde.

Gebäude

Ohne Religion kann eine Stadt keine religiösen Gebäude wie Tempel und Kathedralen (siehe unten) bauen. Außerdem stehen Städten ohne Religion keine Priester-Spezialisten zur Verfügung (siehe Seite 51).

Informationen aus Städten mit Ihrer Religion

Kontrollieren Sie die heilige Stadt einer Religion, können Sie sich kostenlos über die Aktivitäten dieser Stadt und aller Gebiete in deren Sichtfeld informieren.

Einkommen eines Schreins

Wenn Sie die heilige Stadt einer Religion kontrollieren und einen Großen Propheten hervorbringen, können Sie einen Schrein bauen. Dieser erzeugt in allen Städten mit der entsprechenden Religion ein gewisses Einkommen (siehe Seite 72).

RELIGIÖSE STAATSFORMEN

Religiöse Staatsformen regeln den Einfluss einer Religion auf Ihre Zivilisation. Es gibt fünf religiöse Staatsformen. Am Anfang des Spiels kennen Sie nur das Heidentum. Haben Sie die entsprechenden Technologien erforscht, werden weitere religiöse Staatsformen freigeschaltet. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Staatsformen" auf Seite 73.

RELIGIÖSE GEBÄUDE

Sie können zahlreiche religiöse Gebäude errichten. Diese sind stets bestimmten Religionen geweiht und dürfen nur in Städten mit der entsprechenden Religion gebaut werden. In Städten mit mehreren Religionen sind Gebäude der jeweiligen Glaubensrichtungen zulässig. Leben in einer Stadt Anhänger des Judentums und des Konfuzianismus, dürfen Sie dort also einen jüdischen und einen konfuzianischen Tempel errichten.

Tempel

Die einfachsten religiösen Gebäude sind Tempel. Diese steigern die Kultur und die Zufriedenheit einer Stadt. Außerdem können Sie einen Bevölkerungspunkt in die Ausbildung eines Priester- Spezialisten investieren.

Klöster

Klöster beschleunigen die Forschung einer Stadt und ermöglichen die Ausbildung von Missionaren.

Kathedralen

Kathedralen erhöhen die Kultur einer Stadt und die Zufriedenheit der Bevölkerung (wenn sie der Staatsreligion angehören). Außerdem können Sie zwei Bevölkerungspunkte in die Ausbildung von Priestern investieren. Nach dem Bau von jeweils drei Tempeln können Sie eine Kathedrale errichten. Haben Sie sieben Tempel, dürfen Sie also zwei Kathedralen bauen.

Denken Sie daran, dass der Begriff "Kathedrale" alle größeren Gebetshäuser der verschiedenen Religionen (jüdische Synagogen, islamische Moscheen, christliche Kathedralen) umfasst. Die Auswirkungen der verschiedenen Gotteshäuser sind identisch!

Schreine

Schreine können ausschließlich in Städten gebaut werden, in denen eine Religion begründet wurde. Der für den Bau des Schreins erforderliche Große Prophet (siehe Seite 83) wird dabei geopfert. Schreine beschleunigen die Verbreitung einer Religion, vergrößern die Kultur der jeweiligen Stadt und erhöhen deren Chancen, neue Propheten hervorzubringen. Darüber hinaus kann die Stadt drei Bewohner (Bevölkerungspunkte) zu Priestern ausbilden.

Schreine erzeugen in allen Städten mit der entsprechenden Religion 1 Gold/Runde. Nicht zuletzt deshalb ist die Verbreitung Ihrer Religion durch Missionare also sehr wichtig. Die Schreine der verschiedenen Religionen haben einen individuellen Namen.

RELIGIONEN IM SPIEL

Die folgenden Religionen sind im Spiel vertreten:

Buddhismus

Die Zivilisation, die zuerst die Meditation entdeckt, begründet den Buddhismus.

Christentum

Die Zivilisation, die zuerst die Theologie entdeckt, begründet das Christentum.

Konfuzianismus

Die Zivilisation, die zuerst die Gesetzgebung entdeckt, begründet den Konfuzianismus.

Hinduismus

Die Zivilisation, die zuerst den Polytheismus entdeckt, begründet den Hinduismus.

Islam

Die Zivilisation, die zuerst das Göttliche Recht entdeckt, begründet den Islam.

Judentum

Die Zivilisation, die zuerst den Monotheismus entdeckt, begründet das Judentum.

Taoismus

Die Zivilisation, die zuerst die Philosophie entdeckt, begründet den Taoismus.

STAATSFORMEN

Staatsformen repräsentieren die verschiedenen Regierungsformen von *Civilization IV*. Regieren Sie als Despot oder als König? Sind Sie ein demokratisch gewählter Herrscher oder ein Theokrat? Sind die Märkte Ihrer Zivilisation offen oder geschlossen? Stellen Sie Kriminelle vor Gericht oder machen Sie mit ihnen kurzen Prozess? Sie haben unzählige Möglichkeiten.

AUSWIRKUNGEN AUF DAS SPIEL

Die gewählte Staatsform hat einen beträchtlichen Einfluss auf das Wesen und den Erfolg Ihrer Zivilisation. Einige Staatsformen erhöhen die Produktivität einer Zivilisation, andere ihren Wohlstand. Einige Staatsformen erleichtern die Bildung einer Berufsarmee, andere beschleunigen die Ausbreitung Ihrer Religion auf andere Nationen. Es gibt keine perfekte Staatsform, da die jeweilige Situation Ihrer Zivilisation bei der Wahl der Staatsform entscheidend ist.

DER STAATSFORMEN-BILDSCHIRM

Öffnen Sie mit [F3] den Staatsformen-Bildschirm, um einen Blick auf Ihre aktuelle Staatsform, verfügbare Staatsformen und noch nicht entdeckte Staatsformen zu werfen.

BEGRÜNDUNG VON STAATSFORMEN

Am Anfang des Spiels stehen Ihnen ausschließlich primitive Staatsformen, wie der Despotismus oder das Stammessystem, zur Verfügung. Technologische Fortschritte führen später allerdings zur Entwicklung neuer Staatsformen. Voraussetzung für die Staatsform "Erbrecht" ist beispielsweise die Monarchie. Der Merkantilismus wird erst durch das Bankwesen ermöglicht. Das Wunder "Pyramiden" schaltet alle Regierungs-Staatsformen frei.

STAATSFORMEN-KATEGORIEN

Es gibt fünf Kategorien von Staatsformen: Regierung, Recht, Arbeit, Wirtschaft und Religion. Jede dieser Kategorien kontrolliert einen bestimmten Aspekt Ihrer Zivilisation. Während des Spiels ist jeweils eine Staatsform der verschiedenen Kategorien aktiv. Ändern Sie die Staatsform einer Kategorie, wirkt sich dies nicht auf die übrigen Kategorien aus.

UNTERHALTSKOSTEN

Mit den einzelnen Staatsformen sind keine, geringe, mittlere oder hohe Unterhaltskosten (in Gold) verbunden. Diese Unterhaltskosten muss Ihre Zivilisation in jeder Runde für die Aufrechterhaltung der Staatsform erwirtschaften. Als Faustregel gilt: Je nützlicher eine Staatsform ist, desto höher sind die Unterhaltskosten. Die anfallenden Kosten werden allerdings auch von der Größe Ihrer Zivilisation beeinflusst. Je mehr Städte und Einwohner Sie haben, desto höher sind die Unterhaltskosten der einzelnen Staatsformen.

Öffnen Sie den Staatsformen-Bildschirm, wenn Sie eine Staatsform ändern möchten. Werfen Sie hier einen Blick auf die Höhe der Unterhaltskosten für Ihre aktuellen Staatsformen. Klicken Sie auf die Staatsform, die Sie einführen möchten, werden die Unterhaltskosten pro Runde aktualisiert.

Wechseln Sie nicht unüberlegt zu Staatsformen mit hohen Unterhaltskosten. Diese sind zwar meist sehr mächtig, können Ihre Staatskasse allerdings stark belasten. Einige Staatsformen sind allein deshalb attraktiv, weil sie keine Unterhaltskosten mit sich bringen. In der Regel lohnt es sich, vor dem Wechsel einer Staatsform Ihren Finanzberater zu konsultieren.

WECHSEL DER STAATSFORM

Haben Sie die für die Einführung einer neuen Staatsform erforderliche Technologie erforscht, werden Sie gefragt, ob Sie die Staatsform auswählen möchten. Möchten Sie die Staatsform zu einem anderen Zeitpunkt wechseln, klicken Sie auf das Symbol in der rechten oberen Bildschirmecke oder drücken Sie [F3], um den Staatsformen-Bildschirm zu öffnen. Klicken Sie hier auf die gewünschte Staatsform und bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit einem Klick auf den Button "Revolution" in der rechten unteren Bildschirmecke. Wollen Sie die Änderung der Staatsform abbrechen, klicken Sie bitte auf den Button "Abbrechen". Bevor sich Ihre neue Staatsform durchsetzt, kann es kurzzeitig zur Anarchie kommen (siehe unten).

Revolution und Anarchie

Jeder Wechsel der Staatsform ist für Ihre loyalen Bürger nur schwer nachvollziehbar. Umso unverständlicher ist für Ihre Bürger der gleichzeitige Wechsel mehrerer Staatsformen. Nicht selten versinkt Ihre Zivilisation daher nach dem Wechsel der Staatsform einige Runden lang in Anarchie. Während dieser Zeit regiert das Chaos: Ihre Bürger produzieren keine Nahrung mehr, bauen keine Ressourcen ab und stellen die Produktion ein. Dies wirkt sich wiederum verheerend auf Ihre Staatskasse aus. Glücklicherweise befolgen Ihre Einheiten weiterhin Ihre Befehle. Nach einiger Zeit normalisiert sich die Lage und der Alltag kehrt wieder ein.

Möchten Sie die Staatsform wechseln, öffnen Sie den Staatsformen-Bildschirm und klicken Sie auf die Staatsformen, die Sie einführen möchten. An der Anzeige "Runden bis zur Revolution" können Sie die Dauer der Anarchie im Anschluss an die Revolution ablesen.

In bestimmten Zivilisationen kommt es übrigens nie zu anarchischen Zuständen! Hier können Sie jederzeit gefahrlos die Staatsform wechseln. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 144.

Verzögerungsphase

Ihre Bürger tolerieren Veränderungen nur bedingt. Nach dem Wechsel der Staatsform müssen Sie daher einige Runden warten, bevor Sie die Staatsform erneut ändern können. Das ist vor allem dann unangenehm, wenn Sie feststellen, dass Sie sich die neue Staatsform angesichts der hohen Unterhaltskosten nicht leisten können. Aber das hätten Sie sich vielleicht vorher überlegen sollen …

LISTE DER STAATSFORMEN

In der Zivilopädie finden Sie eine genaue Beschreibung aller Staatsformen

Regierungs-Staatsformen

DESPOTISMUS

Voraussetzung: Keine

Unterhaltskosten: Gering

Effekte: Keine. Die einfachste Regierungs-Staatsform.

Der Despotismus ist eine Regierungsform, in der ein Herrscher die absolute Macht für sich beansprucht.

ERBRECHT

Voraussetzung: Monarchie

Unterhaltskosten: Mittel

Effekte: +1 Zufriedenheit pro Militäreinheit in einer Stadt.

Das Erbrecht ist eine Regierungsform, bei der die Macht automatisch auf die Nachkommen des Herrschers übergeht.

REPRÄSENTATION

Voraussetzung: Verfassung

Unterhaltskosten: Gering

Effekte: +3 Forschung pro Spezialist, +3 Zufriedenheit in den fünf größten Städten.

Die Mitglieder einer repräsentativen Regierung werden von der Bevölkerung gewählt und regieren das Land im Namen des Volkes.

POLIZEISTAAT

Voraussetzung: Faschismus

Unterhaltskosten: Hoch

Effekte: +25% Produktion von Militäreinheiten, -50% Kriegsmüdigkeit.

In einem Polizeistaat übt der Staat durch die Polizei (und die Geheimpolizei) eine strenge Kontrolle über seine Bürger aus.

ALLGEMEINES WAHLRECHT

Voraussetzung: Demokratie

Unterhaltskosten: Mittel

Effekte: +1 Produktion in Gemeinden. Der Bau von Einheiten/Gebäuden kann mit Gold beschleunigt werden.

Das allgemeine Wahlrecht gibt jedem Bürger das Recht, bei der Wahl der Regierung (unabhängig von Abstammung, Religion oder Geschlecht) seine Stimme abzugeben.

Rechts-Staatsformen

BARBAREI

Voraussetzung: Keine

Unterhaltskosten: Niedrig

Effekte: Keine Auswirkungen.

Die Barbarei ist das primitivste Rechtssystem des Spiels. Typisches Merkmal ist die Unterdrückung der Schwachen durch die Starken.

VASALLENTUM

Voraussetzung: Feudalismus

Unterhaltskosten: Hoch

Effekte: Neue Militäreinheiten erhalten automatisch +2 Erfahrungspunkte; geringere Kosten für Einheiten.

Vasallen waren in der feudalen Gesellschaft Personen, die ihren Lehnsherren dienten oder diese beschützten und für ihre Dienste mit Geld, Grundbesitz oder Macht belohnt wurden.

BÜROKRATIE

Voraussetzung: Öffentliche Verwaltung

Unterhaltskosten: Mittel

Effekte: +50% Produktion und Goldeinkommen in der Hauptstadt.

Die Bürokratie ist eine Regierungsform, in der alltägliche Staatsangelegenheiten von ausgebildeten Beamten verwaltet werden.

NATIONALE SELBSTSTÄNDIGKEIT

Voraussetzung: Nationalismus

Unterhaltskosten: Gering

Effekte: Sie können pro Runde 3 Einheiten rekrutieren (siehe "Städte" unter "Fortgeschrittene Regeln"); +2 Zufriedenheit durch Kasernen.

Eine Nation ist eine Gruppe von Menschen mit einer gemeinsamen Identität. Bürger einer Nation verbindet eine gemeinsame Sprache, die Geschichte, eine Religion oder eine Kombination verschiedener Aspekte.

MEINUNGSFREIHEIT

Voraussetzung: Liberalismus

Unterhaltskosten: Keine

Effekte: +2 Gold in Gemeinden, +100% Kultur in jeder Stadt.

Der Begriff "Meinungsfreiheit" bezeichnet das Recht des Einzelnen, seine Meinung frei zu äußern, solange er damit niemandem schadet.

Arbeiter-Staatsformen

STAMMESSYSTEM

Voraussetzung: Keine

Unterhaltskosten: Gering

Effekte: Keine. Die vorgegebene Arbeiter-Staatsform.

Innerhalb eines Stammessystems ist allein der Stamm von Bedeutung. Der Einzelne genießt keinerlei Rechte. Jedes Stammesmitglied (ob Mann, Frau oder Kind) ist verpflichtet, den Stamm zu unterstützen.

SKLAVEREI

Voraussetzung: Bronzeverarbeitung

Unterhaltskosten: Gering

Effekte: Opfern Sie Untertanen, um den Bau von Gebäuden oder Einheiten zu beschleunigen.

Der Begriff "Sklaverei" beschreibt ein System, in in dem einige Menschen als minderwertig betrachtet werden und keinerlei Rechte genießen.

LEIBEIGENSCHAFT

Voraussetzung: Feudalismus

Unterhaltskosten: Gering

Effekte: Bautrupps bauen Modernisierungen 50% schneller.

Die Leibeigenschaft ist eine "aufgeklärte" Form der Sklaverei. Allerdings hat der Herr keine absolute Macht über den Leibeigenen, zumal diesem gewisse Rechte (wie die freie Wahl des Partners oder Viehbesitz) zugestanden werden.

KASTENSYSTEM

Voraussetzung: Gesetzgebung

Unterhaltskosten: Mittel

Effekte: Unbegrenzt Spezialisten der Kategorien "Künstler", "Händler" und "Wissenschaftler" in einer Stadt.

Im Kastensystem wird der Platz des Einzelnen innerhalb der Gesellschaft allein durch seine Herkunft bestimmt.

EMANZIPATION

Voraussetzung: Demokratie

Unterhaltskosten: Keine

Effekte: Beschleunigt die Entwicklung von Hütten zu Weilern, Dörfern und Gemeinden um 50%. Belegt Zivilisationen, die diese Staatsform nicht einsetzen, mit einer Unzufriedenheitsstrafe.

Der Begriff "Emanzipation" umfasst die Abschaffung der Sklaverei, der Leibeigenschaft und des Kastensystems.

Wirtschafts-Staatsformen

DEZENTRALISIERUNG

Voraussetzung: Keine

Unterhaltskosten: Gering

Effekte: Keine. Die vorgegebene Wirtschafts-Staatsform.

Dezentralisierung beschreibt ein Wirtschaftssystem, in dem die Zentralregierung die Wirtschaft weder überwacht noch reguliert.

MERKANTILISMUS
Voraussetzung: Bankwesen

Unterhaltskosten: Mittel

Effekte: +1 kostenloser Spezialist pro Stadt, keine Handelswege in fremde Zivilisationen.

Im Merkantilismus verwaltet der Staat die Wirtschaft des Landes nach strengen Regeln. Die Regierung kann sämtliche Importe verbieten.

FREIE MARKTWIRTSCHAFT
Voraussetzung: Wirtschaftswesen

Unterhaltskosten: Gering

Effekte: +1 Handelsweg pro Stadt.

Die freie Die freie Marktwirtschaft ähnelt der Dezentralisierung, allerdings verhindert der Staat die größten Missstände eines freien Wirtschaftssystem wie z.B. die Monopolbildung.

STAATSEIGENTUM
Voraussetzung: Kommunismus

Unterhaltskosten: Keine

Effekte: Keine Unterhaltskosten wegen großer Entfernung vom Palast, +1 Nahrung durch Werkstätten und Wassermühlen.

Der Begriff "Staatseigentum" beschreibt ein System, in dem die Bürger eines Landes keinerlei Privatbesitz haben.

UMWELTSCHUTZ
Voraussetzung: Ökologie

Unterhaltskosten: Hoch

Effekte: +6 Gesundheit in allen Städten, +1 Zufriedenheit von Wald- und Dschungel-Geländefeldern.

Der Begriff "Umweltschutz" umfasst die Bemühungen eines Staates, das ökologische Gleichgewicht zu wahren und mit der Natur in Einklang zu leben.

Religions-Staatsformen
HEIDENTUM
Voraussetzung: Keine

Unterhaltskosten: Niedrig

Effekte: Keine. Die vorgegebene Religions-Staatsform.

Der Begriff "Heidentum" umfasst Religionen, die an die Heiligkeit aller Dinge (Steine, Bäume, Tiere, Wolken usw.) und nicht an spezielle Gottheiten oder göttliche Prinzipien glauben.

ORGANISIERTE RELIGION

Voraussetzung: Monotheismus

Unterhaltskosten: Hoch

Effekte: Missionare können ohne Klöster gebaut werden; Städte mit Staatsreligion bauen Gebäude 25% schneller.

Eine organisierte Religion hat eine zentrale Autorität, die für die Interpretation der Theologie verantwortlich ist.

THEOKRATIE

Voraussetzung: Theologie

Unterhaltskosten: Mittel

Effekte: Neue Einheiten, die in Städten mit Staatsreligion gebaut werden, erhalten automatisch +2 Erfahrungspunkte. Andere Religionen breiten sich in den Städten der Zivilisation nicht aus.

Die Theokratie ist eine Regierungsform, bei der Priester und Geistliche die Regierungsgeschäfte leiten.

PAZIFISMUS

Voraussetzung: Philosophie

Unterhaltskosten: Keine

Effekte: +100% Geburtenrate Großer Persönlichkeiten in Städten mit Staatsreligion; +1 Unterhaltskosten pro Militäreinheit.

Der Pazifismus lehrt, dass jeder Streit gegen den Willen Gottes verstößt, und verbietet den Menschen, gegeneinander zu kämpfen.

RELIGIONSFREIHEIT

Voraussetzung: Liberalismus

Unterhaltskosten: Gering

Effekte: Die Zivilisation hat keine Staatsreligion; +1 Zufriedenheit pro Religion in einer Stadt; +10% Forschung in allen Städten.

Herrscht in einer Gesellschaft Religionsfreiheit, darf jeder Bürger und Besucher des Landes seine Religion ungestört ausüben. Es gibt keine Staatsreligion und eine strenge Trennung von Kirche und Staat.

GROSSE PERSÖNLICHKEITEN

Im Laufe der Geschichte hat es immer wieder herausragende Künstler, Wissenschaftler, Propheten und andere Genies gegeben, die die Welt entscheidend verändert haben. In *Civilization IV* bezeichnen wir diese Visionäre als Große Persönlichkeiten.

Große Persönlichkeiten verfügen über einzigartige Fähigkeiten und werden folgenden Kategorien zugeordnet: Große Propheten, Große Händler, Große Künstler, Große Wissenschaftler und Große Ingenieure.

ERSCHAFFUNG GROSSER PERSÖNLICHKEITEN

Große Persönlichkeiten werden in Städten erschaffen, wenn diese über die erforderlichen Punkte verfügen. Jede Stadt bringt eigene Persönlichkeiten hervor. Große Persönlichkeit werden im Laufe des Spiels immer teurer! Die erste Große Persönlichkeit kostet 100 Große Persönlichkeit-Punkte, die zweite 200 usw. Die genaue Zahl kann je nach Spielmodus variieren.

Die erste Zivilisation, die eine bestimmte Technologie entdeckt, erhält in ihrer Hauptstadt eine kostenlose Große Persönlichkeit. Entdecken Sie beispielsweise als erste Zivilisation die Musik, erhalten Sie einen Großen Künstler.

GROSSE PERSÖNLICHKEIT-PUNKTE

Eine Stadt erzeugt Große Persönlichkeit-Punkte, wenn sie Wunder baut, Bürger zu Spezialisten ausbildet oder sich für eine bestimmte Staatsform entscheidet.

Wunder

Nach dem Bau eines Wunders werden in jeder Runde Große Persönlichkeit-Punkte erzeugt. Darüber hinaus beschleunigen einige Wunder, wie der Parthenon, die Produktion von Große Persönlichkeit-Punkten in Städten (oder ganzen Zivilisationen) deutlich. Ähnlich wie Spezialisten erhöhen auch Wunder die Wahrscheinlichkeit, dass eine Stadt eine Große Persönlichkeit hervorbringt.

Spezialisten

In jeder Stadt können Sie Bürger zu Spezialisten ausbilden. Diese beschleunigen die Produktion einer Stadt und erzeugen (mit Ausnahme des Bürgers) zusätzliche Große Persönlichkeit-Punkte. Außerdem bestimmt die Art der Spezialisten einer Stadt, welche Großen Persönlichkeiten diese hervorbringt. Sind alle Spezialisten einer Stadt Priester, bringt die Stadt unweigerlich einen Propheten hervor. Sind 50% Ihrer Spezialisten Händler und 50% Künstler, stehen die Chancen 50:50, dass in der Stadt ein Großer Künstler oder ein Großer Händler das Licht der Welt erblickt. [Scrollen] Sie mit der Maus über die Anzeige der Große Persönlichkeit-Punkte, um einen Blick auf die Chancenverteilung zu werfen.

Staatsformen

Einige Staatsformen (siehe Seite 73) beschleunigen die Entstehung Großer Persönlichkeiten.

EIGENSCHAFTEN GROSSER PERSÖNLICHKEITEN

Große Persönlichkeiten werden in fünf Kategorien mit individuellen Fähigkeiten unterteilt. Folgende Eigenschaften haben allerdings alle Großen Persönlichkeiten.

Erforschung neuer Technologien

Opfern Sie eine Große Persönlichkeit, um eine neue Technologie zu erforschen. Letztere fällt in der Regel in das Fachgebiet der Großen Persönlichkeit. Propheten entdecken also im Allgemeinen religiöse Technologien. Haben Sie alle preiswerten Technologien erforscht, beschleunigt eine Große Persönlichkeit die Entwicklung komplexer neuer Technologien deutlich.

Goldene Zeitalter

Opfern Sie eine oder mehrere Große Persönlichkeiten, um ein Goldenes Zeitalter einzuleiten. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Goldene Zeitalter" auf Seite 84.

Niederlassen in einer Stadt

Große Persönlichkeiten können sich als Superspezialisten in einer Stadt niederlassen. Dadurch erhält die Stadt in jeder Runde Boni. Lässt sich in einer Stadt beispielsweise ein Großer Prophet nieder, dürfen Sie sich über +2 Produktion und +5 Gold freuen.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Neben den Standardfähigkeiten hat jede Große Persönlichkeit einzigartige individuelle Fähigkeiten.

Große Künstler

Große Künstler erschaffen in einer Stadt Kunstwerke, die der Stadt 4000 Kulturpunkte einbringen. Dies ist vor allem im Falle einer kulturellen Bedrohung durch eine andere Stadt (oder bei Angriffen Ihrerseits) sehr wichtig! Lässt sich ein Großer Künstler in einer Stadt nieder, erhält diese einen beträchtlichen Kultur- und einen kleinen Forschungsbonus.

Große Ingenieure

Große Ingenieure beschleunigen die Produktion und damit den Ausbau einer Stadt deutlich. Dies ist vor allem für den Bau von Wundern entscheidend. Die meisten frühen Wunder können dadurch in nur einer Runde fertig gestellt werden. Der Bau späterer Wunder wird beschleunigt. Lässt sich ein Großer Ingenieur in einer Stadt nieder, erhält diese einen beträchtlichen Produktions- und einen kleinen Forschungsbonus.

Große Händler

Begibt sich ein Großer Händler auf eine Handelsmission, erhalten Sie sehr viel Gold. Schicken Sie den Händler dazu in eine wohlhabende und mächtige Stadt, die möglichst weit von Ihren eigenen Städten entfernt ist. Erreicht der Händler die gewünschte Stadt, kann seine Mission beginnen. Der Erfolg der Mission ist vom Reichtum der gewählten Stadt und der Entfernung Ihrer eigenen Städte abhängig. Handelsmissionen sind nur in fremden Städten möglich. Lässt sich ein Großer Händler in einer Stadt nieder, erhält diese einen beträchtlichen Wirtschafts- und einen kleinen Nahrungsbonus.

Große Propheten

Ausschließlich Große Propheten errichten Schreine (siehe "Religion" auf Seite 69). Dies

ist allerdings nur in der Stadt möglich, in der die entsprechende Religion begründet wurde. Lässt sich ein Großer Prophet in einer Stadt nieder, erhält diese einen beträchtlichen Wirtschafts- und einen kleinen Produktionsbonus.

Große Wissenschaftler

Große Wissenschaftler gründen Akademien, um die Forschung zu beschleunigen und die Kultur einer Stadt zu erhöhen. Lässt sich ein Großer Wissenschaftler in einer Stadt nieder, erhält diese einen beträchtlichen Forschungs- und einen kleinen Produktionsbonus.

GOLDENE ZEITALTER

In bestimmten Zeitabschnitten ist die Energie und Kreativität einiger Zivilisationen besonders groß. Ist dies der Fall, entwickelt die Bevölkerung der entsprechenden Zivilisationen eine außergewöhnliche Produktivität. Technische Fortschritte werden dadurch mühelos realisiert und alle Welt staunt über die Kultur der Zivilisation. Typische Beispiele für dieses Phänomen sind Italien (während der Renaissance) und Großbritannien (im 19. Jahrhundert). In *Civilization IV* bezeichnen wir derartige Epochen als "Goldene Zeitalter".

BEGINN EINES GOLDENEN ZEITALTERS

Goldene Zeitalter werden wie folgt begründet:

Wunder

Eine Zivilisation kann ein Goldenes Zeitalter durch den Bau des Taj Mahal einleiten.

Opferung Großer Persönlichkeiten

Eine Zivilisation kann eine Große Persönlichkeit opfern, um ein Goldenes Zeitalter einzuleiten. Allerdings ist diese Vorgehensweise vergleichsweise kostspielig: Für das erste Goldene Zeitalter müssen zwei (unterschiedliche) Große Persönlichkeiten geopfert werden, für das zweite Goldene Zeitalter drei Große Persönlichkeiten usw.

AUSWIRKUNGEN EINES GOLDENEN ZEITALTERS

Während eines Goldenen Zeitalters erleben die Produktion und die Wirtschaft Ihrer Zivilisation einen bemerkenswerten Aufschwung. Dadurch können Sie deutlich schneller bauen und Geld verdienen. (Geländefelder innerhalb des Stadtgebiets, die zum Wirtschaftsertrag beitragen, sind noch produktiver. Geländefelder mit aktiver Produktion produzieren eine zusätzliche Einheit.)

DAUER DES GOLDENEN ZEITALTERS

Ein Goldenes Zeitalter dauert acht Runden. Leiten Sie in dieser Zeit ein weiteres Goldenes Zeitalter ein, wird das aktuelle Zeitalter um acht Runden (auf insgesamt 16 Runden) verlängert.

DAS ENDE DES ZEITALTERS

Endet ein Goldenes Zeitalter, fallen Wirtschaft und Produktion der Zivilisation auf ihre normalen Werte zurück.

WUNDER

Wunder sind die prächtigen Gebäude, Erfindungen und Konzepte, die dem Zahn der Zeit widerstanden und die Welt für immer verändert haben. Die Pyramiden, Notre Dame, die Freiheitsstatue und Hollywood sind typische Wunder. Der Bau eines Wunders ist sehr zeit- und arbeitsaufwändig. Allerdings kann Ihre Zivilisation von einem fertig gestellten Wunder nur profitieren.

Es gibt zwei Arten von Wundern: Weltwunder und Nationale Wunder.

WELTWUNDER

Weltwunder sind einzigartig und können im Spiel nur von einer Partei gebaut werden. Der Große Leuchtturm ist ein typisches Weltwunder. Wer ihn zuerst fertig stellt, bekommt ihn. Denken Sie daran, dass der Bau der überaus mächtigen Wunder sehr zeitaufwändig ist.

NATIONALE WUNDER

Nationale Wunder können von jeder Zivilisation gebaut werden. Die Wall Street steht also allen Parteien zum einmaligen Bau zur Verfügung. In jeder Stadt können maximal zwei Nationale Wunder gebaut werden. Sie sollten sich also genau überlegen, wo Sie diese errichten möchten.

BAU VON WUNDERN

Wunder werden wie alle anderen Gebäude in Städten errichtet. Können Sie ein Wunder bauen, erscheint dieses im Gebäude-Menü. Nach einem Klick auf das Wunder beginnen Ihre Untertanen mit den Bauarbeiten. Denken Sie daran, dass jede Stadt immer nur an einem Wunder arbeiten kann.

Wettlauf mit der Zeit

Stellt eine andere Zivilisation ein Weltwunder fertig, an dem Sie gerade arbeiten, legen Ihre Untertanen die Arbeit nieder und Sie erhalten eine finanzielle Entschädigung für Ihre bisherigen Bemühungen. Dies gilt nicht für Nationale Wunder, da jede Zivilisation ein eigenes Exemplar bauen kann.

Wunder und Ressourcen

Bestimmte Ressourcen erlauben es einer Stadt, Wunder beider Arten mit doppelter Geschwindigkeit zu produzieren. Eine Zivilisation, in deren Handelsnetz Steine vorhanden sind, kann die Pyramiden beispielsweise weitaus schneller bauen als normal.

Industriell ausgerichtete Staatsoberhäupter

Industriell ausgerichtete Staatsoberhäupter bauen alle Wunder doppelt so schnell. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Zivilisationen" unter "Fortgeschrittene Regeln".

Große Ingenieure

Sie können einen Großen Ingenieur in einer Stadt opfern, um den Bau eines Wunders frühzeitig abzuschließen oder stark zu beschleunigen. Dies gilt auch für Gebäude und Raumschiffteile.

EFFEKTE DER WUNDER

Einige Wunder steigern die Produktion, andere das Handelseinkommen, wieder andere beschleunigen die Forschung und die Modernisierung Ihrer Zivilisation. Sämtliche Wunder verbessern auch den Kulturwert der jeweiligen Stadt und fördern die Herausbildung Großer Persönlichkeiten.

EROBERUNG VON WUNDERN

Erobern Sie eine Stadt mit einem Weltwunder, geht dieses in Ihren Besitz über. Nationale Wunder werden bei der Einnahme einer Stadt zerstört. Zerstören Sie eine Stadt, sind auch deren Wunder verloren. Weltwunder können nicht erneut gebaut werden, wenn sie einmal zerstört wurden.

ÜBERFLÜSSIGE WUNDER

Einige Wunder werden überflüssig, wenn eine Zivilisation eine bestimmte Technologie entdeckt hat. Ist dies der Fall, beeinflusst das jeweilige Wunder nur noch die Kultur einer Zivilisation. Nehmen wir das Wunder des Großen Leuchtturms als Beispiel. Er verschafft allen Küstenstädten einen Handelsbonus und der Stadt, in der er gebaut wurde, einen Kulturbonus (+8). Erfindet eine Zivilisation die Dampfmaschine, geht der Handelsbonus verloren, nicht aber der Kulturbonus.

FRÜHE WUNDER

Folgende Wunder können Sie in den frühen Runden des Spiels errichten. In der Zivilopädie finden Sie eine detaillierte Liste aller Wunder.

Stonehenge

Art: Weltwunder

Voraussetzung: Mystik

Produktionskosten: 120

Halbe Produktionszeit durch: Stein

Veraltet durch: Kalender

Kulturbonus: 8

Große Persönlichkeit-Punkte: +2 (erhöht die Chance, einen Großen Propheten hervorzubringen)

Effekte: Kostenloser Obelisk in jeder Stadt. Die Weltkarte wird zentriert.

Parthenon

Art: Weltwunder

Voraussetzung: Polytheismus

Produktionskosten: 400

Halbe Produktionszeit durch: Marmor

Veraltet durch: Chemie

Kulturbonus: 10

Große Persönlichkeit-Punkte: +2 (erhöht die Chance, einen Großen Künstler hervorzubringen)

Effekte: +50% Geburtenrate Großer Persönlichkeiten in allen Städten.

Pyramiden

Art: Weltwunder

Voraussetzung: Steinmetzkunst

Produktionskosten: 450

Halbe Produktionszeit durch: Stein

Veraltet durch: Nichts

Kulturbonus: 6

Große Persönlichkeit-Punkte: +2 (erhöht die Chance, einen großen Ingenieur hervorzubringen)

Effekte: Besitzer kann alle Regierungs-Staatsformen verwenden.

Großer Leuchtturm

Art: Weltwunder

Voraussetzung: Steinmetzkunst

Benötigtes Gebäude: Leuchtturm

Produktionskosten: 200

Halbe Produktionszeit durch: Nichts

Veraltet durch: Kapitalgesellschaft

Kulturbonus: 6

Große Persönlichkeit-Punkte: +2 (erhöht die Chance, einen großen Händler hervorzubringen)

Effekte: +2 Handelswege in allen Küstenstädten.

Orakel

Art: Weltwunder

Voraussetzung: Priestertum

Produktionskosten: 150

Halbe Produktionszeit durch: Marmor

Veraltet durch: Nichts

Kulturbonus: 8

Große Persönlichkeit-Punkte: 2 (erhöht die Chance, einen großen Propheten hervorzubringen)

Effekte: Kostenlose Technologie nach Fertigstellung des Orakels.

DIPLOMATIE

Im Laufe des Spiels erkunden Ihre Einheiten die Welt und treffen auf die Staatsoberhäupter der übrigen Zivilisationen. Jedes Staatsoberhaupt hat einen individuellen Charakter. Es gibt kriegerische, friedliche, heimtückische, verlogene und ehrliche Staatsoberhäupter. Sie müssen lernen, mit den verschiedenen Staatsoberhäuptern umzugehen. Einige müssen Sie sofort bekämpfen, andere sind zunächst verhandlungsbereit... bis einige Jahrhunde später kein Weg mehr daran vorbeiführt, auch sie zu bezwingen.

Durch die Diplomatie lässt sich sehr viel erreichen. Sie können mit Technologien, Ressourcen, Karten, Gold und sogar mit Städten handeln. Schließen Sie Verteidigungsbündnisse, erklären Sie einer Zivilisation den Krieg oder handeln Sie einen Friedensvertrag aus. Ihr Erfolg in *Civilization IV* hängt von Ihrem diplomatischen Geschick, Ihren militärischen Fähigkeiten und der Verwaltung Ihrer Zivilisation ab.

STAATSOBERHÄUPTER

Jedes Staatsoberhaupt verfolgt seine eigenen Ziele. Genau wie Sie wollen auch die anderen Staatsoberhäupter gewinnen. Einige setzen dabei auf Gewalt, andere auf technologischen Fortschritt oder die kulturelle Vorherrschaft. Im Laufe des Spiels erkennen Sie langsam die Absichten der einzelnen Staatsoberhäupter. Kriegerische Staatsoberhäupter handeln für gewöhnlich nicht mit militärischen Gütern. Wissbegierige Staatsoberhäupter konzentrieren sich auf moderne Technologien usw. Weitere Informationen zu den einzelnen Staatsoberhäuptern finden Sie im Abschnitt "Zivilisationen" unter "Fortgeschrittene Regeln" und in der Zivilopädie.

Einstellung der Staatsoberhäupter

Jedes Staatsoberhaupt bildet sich eine eigene Meinung über Sie: Sind Sie eine Bedrohung für eine andere Zivilisation oder haben Sie einem Staatsoberhaupt in der Vergangenheit den Krieg erklärt? Haben Sie sich mit seinen Feinden verbündet oder kann man sich auf Ihr Wort verlassen?

Fremde Staatsoberhäupter haben Ihnen gegenüber eine der folgenden fünf Einstellungen: freundlich, erfreut, vorsichtig, verärgert oder wütend. Je positiver ein Staatsoberhaupt Ihnen begegnet, desto größer ist seine Bereitschaft, mit Ihnen Handel zu treiben und Ihnen dabei faire Konditionen anzubieten. Sie können auch mit feindlichen Staatsoberhäuptern handeln, sollten in diesem Fall aber mit horrenden Preisen rechnen. Möchten Sie Ihr Verhältnis zu den Staatsoberhäuptern überprüfen, mit denen Sie in Kontakt stehen, [scrollen] Sie in der Punkteanzeige des Hauptbildschirms mit der Maus über den Namen des jeweiligen Staatsoberhaupts. Neben der Einstellung des Staatsoberhaupts werden hier auch die Gründe für seine Einstellung angezeigt.

Gesprächsverweigerung

Besonders wütende Staatsoberhäupter weigern sich (vor allem, wenn Sie ihnen den Krieg erklärt haben), mit Ihnen zu sprechen. Ist dies der Fall, versuchen Sie Ihr Glück ein paar

Runden später noch einmal. Vielleicht hat sich Ihr Rivale dann so weit beruhigt, dass er zu Gesprächen bereit ist. Hat sich Ihre militärische Lage inzwischen verbessert, stehen Ihre Chancen diesbezüglich übrigens relativ gut.

AUFNAHME DIPLOMATISCHER VERHANDLUNGEN

Sie können diplomatische Verhandlungen im Auslandsberater-Bildschirm oder (in der Punkteanzeige des Hauptbildschirms) mit einem Klick auf den Namen des gewünschten Gesprächspartners aufnehmen. Gelegentlich kommt ein Staatsoberhaupt aber auch auf Sie zu, um mit Ihnen in Verhandlungen zu treten. In diesem Fall haben Sie die Möglichkeit, sein Angebot anzunehmen oder abzulehnen. Nehmen Sie diplomatische Verhandlungen auf, erscheint der Diplomatie-Bildschirm.

DIPLOMATISCHE OPTIONEN

Nach der Aufnahme diplomatischer Verhandlungen stehen Ihnen (und den anderen Staatsoberhäuptern) in der Regel verschiedene Optionen zur Verfügung:

Krieg erklären

Eine höfliche Art, Feindseligkeiten zu eröffnen.

Frieden schließen

Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie sich im Krieg befinden.

Handeln

Knüpfen Sie mit einer Zivilisation Handelsbeziehungen und rufen Sie den Handelsbildschirm (siehe unten) auf.

Bestehende Vereinbarungen überprüfen

Einige jährliche Abmachungen sind über einen längeren Zeitraum gültig (siehe unten). Über einen entsprechenden Dialog können Sie die mit Staatsoberhäuptern geschlossenen Vereinbarungen überprüfen.

Beenden

Beendet die Verhandlungen.

ABGABE VON HANDELSANGEBOTEN

In der rechten Spalte des Handelsbildschirms werden Ihre Handelswaren aufgelistet. In der linken Spalte sehen Sie die Handelwaren Ihres Handelspartners. Möchten Sie ein Angebot abgeben, markieren Sie in Ihrer Spalte einen oder mehrere Gegenstände und klicken Sie anschließend auf die gewünschten Waren in der Spalte Ihres Handelspartners. Bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit einem Klick auf den Angebotsbutton. Akzeptiert das andere Staatsoberhaupt Ihr Angebot, wird die Transaktion ausgeführt. Lehnt Ihr Gegenüber das Angebot ab, können Sie die Verhandlungen abbrechen oder ein neues Angebot unterbreiten.

Markieren Sie ausschließlich Waren in der Spalte Ihres Verhandlungspartners, fordern Sie von diesem Tribut. Sie befehlen dem Staatsoberhaupt also, Ihnen die gewünschten Waren zu schenken. Natürlich kann sich Ihr Verhandlungspartner weigern, den geforderten Tribut zu errichten. Aber selbst, wenn er das nicht tut: Seine Einstellung Ihnen gegenüber verschlechtert sich in jedem Fall. Klicken Sie nur auf Gegenstände in Ihrer eigenen Spalte, schenken Sie Ihrem Gegenüber die ausgewählten Waren als Zeichen Ihres guten Willens. Geschenke dieser Art werden immer akzeptiert und verbessern Ihre Beziehungen zur Zivilisation des Beschenkten.

REAKTION AUF ANGEBOTE

Macht Ihnen ein anderes Staatsoberhaupt ein Angebot, müssen Sie dieses ablehnen oder annehmen. Nehmen Sie es an, wird die Transaktion sofort vollzogen. Lehnen Sie ab, bittet Sie Ihr Verhandlungspartner unter Umständen um ein Gegenangebot. Er kann seine diplomatischen Bemühungen aber auch aufgeben oder Ihnen den Krieg erklären.

UNVERKÄUFLICHE WAREN

Einige Waren in der Spalte des anderen Staatsoberhauptes sind rot markiert. An dieser Markierung erkennen Sie, dass Ihr Gegenüber die entsprechenden Waren nicht verkaufen möchte (oder kann). Machen Sie sich also nicht die Mühe, Angebote für rot markierte Waren abzugeben.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN FÜR DEN HANDEL

Am Anfang des Spiels sind Ihre diplomatischen Möglichkeiten stark eingeschränkt, da Sie zunächst bestimmte Technologien erforschen müssen, um intensiver mit Ihren Nachbarn kommunizieren zu können. Der Handel mit Technologien ist beispielsweise erst möglich, wenn einer der Handelspartner das Alphabet erforscht hat.

HANDELSKATEGORIEN

Es gibt zwei Arten handelbarer Waren: Sofort-Objekte und jährliche Objekte. Erstere können nur gegen andere Sofort-Objekte eingetauscht werden, Letztere nur gegen andere jährliche Objekte. Innerhalb dieser beiden Kategorien dürfen Sie beliebige Objekte gegeneinander eintauschen. (Beispielsweise eine Technologie gegen Gold und eine Weltkarte, da es sich bei allen drei Gegenständen um Sofort-Objekte handelt.) Der Tausch eines Sofort-Objektes gegen ein jährliches Objekt ist hingegen nicht möglich.

Sofort-Objekte

Diese Gegenstände werden sofort eingetauscht, d.h. das Geschäft hat keine bestimmte Laufzeit. Sofort-Objekte sind beispielsweise Einmalzahlungen, Karten, Technologien, Friedensverträge, Städte usw.

Jährliche Objekte

Jährliche Geschäfte gelten für mindestens 10 Runden. Auf Wunsch beider Parteien kann das Geschäft aber auch länger dauern. Die Kündigung eines jährlichen Geschäfts vor Ablauf der 10 Runden ist nur im Falle einer Kriegserklärung durch einen der beiden Handelspartner möglich. Jährliche Objekte sind Ressourcen und Gold pro Runde.

HANDELBARE OBJEKTE

Folgende Gegenstände können gehandelt werden.

Gold (Pauschalbetrag) – Sofort

Ein Goldklumpen. 1 Goldstück. 15 Goldstücke. Hundert Milliarden Goldstücke.

Gold pro Runde – Jährlich

Eine bestimmte Goldsumme pro Runde: 2 Gold/Runde. 30 Gold/Runde. Gültig für mindestens 10 Runden. Denken Sie daran, dass Sie Ihren Zahlungsverpflichtungen in jedem Fall nachkommen müssen, selbst wenn Ihre Staatskassen gähnend leer sind oder die Anarchie in Ihren Städten ausgebrochen ist. Ihr Schatzmeister veräußert automatisch Einheiten und Gebäude, um Ihren Verpflichtungen nachzukommen.

Weltkarte – Sofort

Das von Ihrem Handelspartner bereits erforschte Gebiet wird auf Ihrer Karte sichtbar. Gleichzeitig sieht Ihr Handelspartner alle von Ihren Einheiten erforschten Gebiete.

Offene Grenzen – Jährlich

Ihre Einheiten können sich im Hoheitsgebiet Ihres Handelspartners frei bewegen und umgekehrt. Erklären Sie einer Zivilisation, mit der Sie zuvor ein Offene-Grenzen-Abkommen geschlossen haben, den Krieg, verlassen Ihre Einheiten umgehend das Gebiet des neuen Feindes und umgekehrt.

Nach der Unterzeichnung eines Offene-Grenzen-Abkommens dürfen Ihre Einheiten die Handelswege Ihres Vertragspartners benutzen. Da Außenhandelswege deutlich lukrativer sind als Binnenhandelswege, lassen sich die Wirtschaftserträge einer Stadt durch ein entsprechendes Abkommen also drastisch erhöhen. Bestimmte Gebäude und Staatsformen erhöhen Ihre Wirtschaftserträge ebenfalls.

Verteidigungsbündnis – Jährlich

Wird Ihr Bündnispartner von einer dritten Zivilisation angegriffen, erklären Sie dieser unverzüglich den Krieg. Führt Ihr Bündnispartner einen Angriffskrieg, sind Sie allerdings nicht an Ihre Bündnisverpflichtung gebunden.

Allianz – Sofort

Beide Zivilisationen verschmelzen zu einer Nation mit zwei Herrschern. Diese befehligen weiterhin ihre Einheiten und Städte, teilen sich aber sämtliche Ressourcen, Technologien und Karten. Erklären Sie einer dritten Zivilisation den Krieg, folgt Ihnen Ihr Bündnispartner in die Schlacht. Schließen Sie mit einer anderen Zivilisation ein Abkommen, ist auch Ihr Bündnispartner daran gebunden. Natürlich müssen auch Sie die außenpolitischen Entscheidungen Ihres Bündnispartners mittragen.

Waffenruhe – Spezial

Sie verfügen umgehend über die erworbene Technologie.

Ressourcen – Jährlich

Erwerben Sie eine Ressource, profitieren Sie von dieser während der gesamten Vertragslaufzeit. Der Verkäufer verliert alle Boni der Ressource, es sei denn, er verfügt über mehrere Quellen. Erwerben Sie beispielsweise die Ressource "Eisen", dürfen Sie sofort alle Militäreinheiten bauen, für deren Herstellung Eisen benötigt wird. Hat der Verkäufer keine weiteren Eisenressourcen, kann er die entsprechenden Einheiten nicht mehr bauen!

Krieg erklären – Sofort

Bitten Sie eine andere Zivilisation, einer dritten Partei den Krieg zu erklären. Auf diese Weise können Sie sich im Kampf gegen einen lästigen Gegner Unterstützung sichern. In der Regel kostet Sie dieser Luxus allerdings ein kleines Vermögen.

Städte – Sofort

Ihr Gesprächspartner erklärt sich bereit, Ihnen eine oder mehrere Städte zu überlassen. Haben Sie mit der anderen Zivilisation ein Offene-Grenzen-Abkommen geschlossen, bleiben alle Einheiten auf ihrer aktuellen Position. Andernfalls kehren sie in ihr eigenes Hoheitsgebiet zurück. Die Abtretung von Städten ist eine echte Seltenheit, es sei denn, das entsprechende Staatsoberhaupt steht unter großem Druck.

Frieden schließen – Spezial

Schließen Sie mit Ihrem Gegenüber Frieden. Daraufhin ziehen sich alle Einheiten unverzüglich aus dem Hoheitsgebiet des Bündnispartners zurück. Der Frieden hält mindestens 10 Runden und kann nur gegen Gold oder Technologien eingetauscht werden.

Waffenruhe – Spezial

Schließen Sie mit Ihrem Gegenüber Frieden. Daraufhin ziehen sich alle Einheiten unverzüglich aus dem Hoheitsgebiet des Bündnispartners zurück. Die Dauer des Waffenruhe ist nicht festgelegt. Beide Seiten können jederzeit wieder zu den Waffen greifen. Die Kombination einer Waffenruhe mit anderen Objekten ist nicht möglich.

Staatsform oder Religion ändern – Sofort

Sie können eine andere Zivilisation bitten, die Religion oder Staatsform Ihrer Zivilisation anzunehmen.

SIEG

Es gibt mehrere Arten, *Civilization IV* zu gewinnen. Triumphieren Sie durch politische, kulturelle oder technologische Dominanz oder zwingen Sie alle anderen Zivilisationen mit militärischen Mitteln in die Knie.

FOLGEN DES SIEGES

Sie gewinnen. Alle anderen verlieren. Das Spiel ist aus (siehe unten). Haben Sie besonders spektakulär gewonnen, werden Ihre Leistungen in der Ruhmeshalle von *Civilization IV* verewigt.

Fortsetzen gewonnener Spiele

Sie können ein Spiel auch nach Ihrem Sieg fortsetzen. Allerdings werden Ihre Leistungen ab diesem Zeitpunkt nicht mehr in die Ruhmeshalle aufgenommen. Es ist aber dennoch möglich, auf eine andere Art zu gewinnen, nachdem Sie zuvor bereits besiegt wurden oder gesiegt haben.

NIEDERLAGE

Wenn Sie vernichtet werden oder ein Gegner das Spiel auf andere Weise gewinnt, haben Sie verloren und das Spiel ist vorbei. In diesem Fall sollten Sie Ihr Glück in einem neuen Spiel versuchen.

SIEGBEDINGUNGEN

Im Folgenden finden Sie eine Liste der Siegbedingungen von *Civilization IV*. Öffnen Sie mit [F8] den Bildschirm "Siegbedingungen", wenn Sie weitere Informationen benötigen. Hier finden Sie eine Liste der möglichen Vorgehensweisen im aktuellen Spiel. Hinweis: Nicht aufgeführte Siegbedingungen wurden bereits bei der Einstellung der Spieloptionen ausgeschlossen.

Punktsieg

Das Spiel endet nach einer bestimmten Runde (standardmäßig 2050). Die Zivilisation, die am Ende dieser Runde die meisten Punkte hat, gewinnt.

Eroberungssieg

Das Spiel endet, wenn eine Zivilisation alle Gegner besiegt hat. Eine Zivilisation ist besiegt, wenn alle Städte zerstört oder erobert wurden. Die Zahl der Einheiten spielt keine Rolle.

Herrschaftssieg

Das Spiel endet, wenn eine Zivilisation einen Großteil der Landmasse und der Weltbevölkerung kontrolliert. Das Spiel gilt als gewonnen, wenn Sie zwei Drittel der Landmasse beherrschen und 25% mehr Untertanen haben als Ihre Gegner.

Kultursieg

Das Spiel endet, wenn eine Zivilisation drei Städte mit einer "legendären Kultur" hat (50.000 Kulturpunkte pro Stadt bei normaler Spielgeschwindigkeit).

Weltraumrennen

Das Spiel endet, wenn Sie alle Komponenten Ihres Raumschiffs entwickelt und Alpha Centauri erreicht haben. Sie können das Weltraumrennen mit Ihren Rivalen über den Bildschirm "Siegbedingungen" (F8) im Auge behalten. Hier sind alle für den Bau des Raumschiffs erforderlichen Komponenten aufgelistet und Sie sehen, wie viele Sie bereits besitzen.

Diplomatischer Sieg

Nach der Einsetzung der Vereinten Nationen wird ein Staatsoberhaupt zum Generalsekretär gewählt. Dieser kann in regelmäßigen Abständen Abstimmungen über verschiedene Resolutionen einberufen. Eine dieser Resolutionen bezieht sich auf den diplomatischen Sieg. Das Staatsoberhaupt, das die meisten Stimmen erhält, gewinnt das Spiel.

Kapitel 3

FORTGESCHRITTENE REGELN

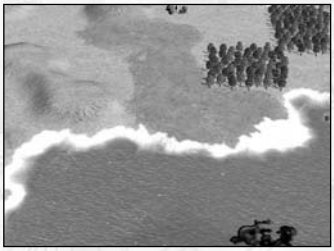
EINFÜHRUNG

Dieser Handbuchteil enthält fortgeschrittene Regeln für *Sid Meier's Civilization IV.* Er beinhaltet Abschnitte über Gelände, Einheiten, Technologien, Schwierigkeitsgrade, die Spieloptionen, Multiplayer-Spiele und Mods.

GELÄNDE

In diesem Abschnitt finden Sie eine Beschreibung aller Geländearten des Spiels, gefolgt von einer Liste der vorhandenen Ressourcen.

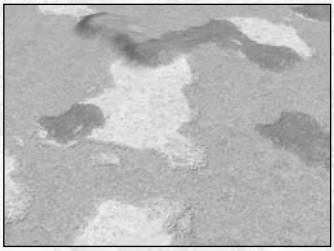
GELÄNDEARTEN



Küste

Nahrung: 1
Produktion: 0
Wirtschaft: 2
Defensivbonus: 10%

Auf Küsten-Geländefeldern können keine Städte gebaut werden.



Wüste

Nahrung: 0
Produktion: 0
Wirtschaft: 0
Defensivbonus: 0%

+1 Wirtschaft, wenn am Fluss gelegen; die Bauzeit von Modernisierungen erhöht sich um 25%.

Grasland

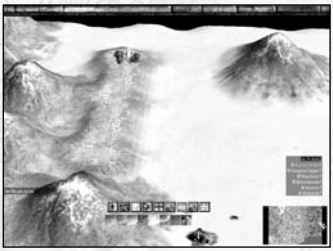
Nahrung: 2
Produktion: 0
Wirtschaft: 0
Defensivbonus: 0%

+1 Wirtschaft, wenn am Fluss gelegen.

Schnee

Nahrung: 0
Produktion: 0
Wirtschaft: 0
Defensivbonus: 0%

Die Bauzeit für Modernisierungen erhöht sich um 50%.



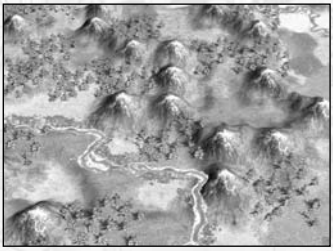
Ozean

Nahrung: 1
Produktion: 0
Wirtschaft: 1
Defensivbonus: 0%

Gipfel

Nahrung: 0
Produktion: 0
Wirtschaft: 0
Defensivbonus: 0%

Unpassierbares Gelände.



Ebene

Nahrung: 1
Produktion: 1
Wirtschaft: 0
Defensivbonus: 0%

+1 Wirtschaft, wenn am Fluss gelegen.

Tundra

Nahrung: 1
Produktion: 0
Wirtschaft: 0
Defensivbonus: 0%

+1 Wirtschaft, wenn am Fluss gelegen; die Bauzeit für Modernisierungen erhöht sich um 25%.

GELÄNDEEIGENSCHAFTEN

Fallout

Nahrung: -3
Produktion: -3
Wirtschaft: -3
Defensivbonus: 0%

Betreten kostet 2 FP; Modernisierungen können erst nach Entfernung des -0,5 Gesundheit in nahegelegenen Städten.

Schwemmland

Nahrung: +3
Produktion: 0
Wirtschaft: 0
Defensivbonus: 0%

+1 Wirtschaft wenn am Fluss gelegen; -0,4 Gesundheit in nahegelegenen Städten.

Wald

Nahrung: 0
Produktion: +1
Wirtschaft: 0
Defensivbonus: 50%

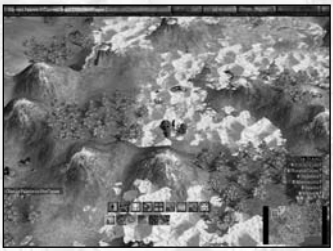
Betreten kostet 2 FP; +0,5 Gesundheit in nahegelegenen Städten.

Hügel
Nahrung: -1
Produktion: +1
Wirtschaft: 0
Defensivbonus: 25%

Betreten kostet 2 FP; +1 Wirtschaft, wenn am Fluss gelegen.

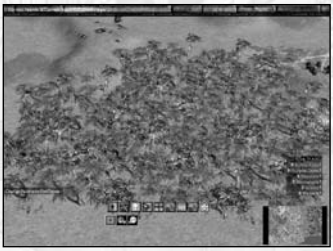
Eis
Nahrung: 0
Produktion: 0
Wirtschaft: 0
Defensivbonus: 0%

Unpassierbares Gelände.



Dschungel
Nahrung: -1
Produktion: 0
Wirtschaft: 0
Defensivbonus: 50%

Betreten kostet 2 FP; -0,25 Gesundheit in nahegelegenen Städten.



Oase
Nahrung: +3
Produktion: 0
Wirtschaft: +2
Defensivbonus: 0%

Betreten kostet 2 FP; Süßwasserquelle; Städte oder Modernisierungen können hier nicht gebaut werden.

RESSOURCEN

Die folgende Liste beinhaltet alle im Spiel vorkommenden Ressourcen.

Aluminium

Ressource wird enthüllt durch: Industrialisierung

Für den Zugriff benötigte Technologie: Bergbau

Benötigte Modernisierung: Mine

Grundbonus: 0 Nahrung, +1 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: 0 Nahrung, +3 Produktion, +1 Wirtschaft

Diese Einheiten benötigen diesen Bonus: Düsenjäger (auch Öl), Kampfpanzer (auch Öl), Stealth-Bomber (auch Öl)

Halbe Bauzeit: Weltraumlift, Apollo-Programm, SDI

Banane

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Kalender

Benötigte Modernisierung: Plantage

Grundbonus: +1 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: +2 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +2 Gesundheit in Kombination mit Plantage

Muschel

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Fischen

Benötigte Modernisierung: Fischerboote

Grundbonus: +1 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: +2 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +1 Gesundheit in Kombination mit Fischerbooten

Kohle

Ressource wird enthüllt durch: Dampfmaschine

Für den Zugriff benötigte Technologie: Bergbau

Benötigte Modernisierung: Mine

Grundbonus: 0 Nahrung, +1 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: 0 Nahrung, +3 Produktion, 0 Wirtschaft

Diese Einheiten benötigen diesen Bonus: Panzerschiff (auch Eisen)

Zusatzeffekte: Notwendig für den Bau der Modernisierung Eisenbahn.

Kupfer

Ressource wird enthüllt durch: Bronzeverarbeitung

Für den Zugriff benötigte Technologie: Bergbau

Benötigte Modernisierung: Mine

Grundbonus: 0 Nahrung, +1 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: 0 Nahrung, +3 Produktion, 0 Wirtschaft

Diese Einheiten benötigen diesen Bonus: Axtkämpfer (oder Eisen), Streitkolbenträger (oder Eisen), Phalanx (oder Eisen), Speerkämpfer (oder Eisen)

Halbe Bauzeit: Buddhistische Stupa, Konfuzianische Akademie, Taoistische Pagode, Der Koloss, Freiheitsstatue, Internet

---

Mais

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Landwirtschaft

Benötigte Modernisierung: Bauernhof

Grundbonus: +1 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: +2 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +1 Gesundheit in Kombination mit Bauernhof

Kuh

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Tierzucht

Benötigte Modernisierung: Weide

Grundbonus: +1 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: +1 Nahrung, +2 Produktion, 0 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +1 Gesundheit in Kombination mit Weide

Krabbe

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Fischen

Benötigte Modernisierung: Fischerboote

Grundbonus: +1 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: +2 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +1 Gesundheit in Kombination mit Fischerbooten

---

Wild

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Jagd

Benötigte Modernisierung: Lager

Grundbonus: +1 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: +2 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +1 Gesundheit in Kombination mit Lager

Färbemittel

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Kalender

Benötigte Modernisierung: Plantage

Grundbonus: 0 Nahrung, 0 Produktion, +1 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: 0 Nahrung, 0 Produktion, +4 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +1 Zufriedenheit in Kombination mit Plantage

Fisch

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Fischen

Benötigte Modernisierung: Fischerboote

Grundbonus: +1 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: +3 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +1 Gesundheit in Kombination mit Fischerbooten

---

Pelz

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Jagd

Benötigte Modernisierung: Lager

Grundbonus: 0 Nahrung, 0 Produktion, +1 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: 0 Nahrung, 0 Produktion, +3 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +1 Zufriedenheit in Kombination mit Lager

Edelsteine

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Bergbau

Benötigte Modernisierung: Mine

Grundbonus: 0 Nahrung, 0 Produktion, +1 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: 0 Nahrung, +1 Produktion, +5 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +1 Zufriedenheit in Kombination mit Mine

Gold

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Bergbau

Benötigte Modernisierung: Mine

Grundbonus: 0 Nahrung, 0 Produktion, +1 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: 0 Nahrung, +1 Produktion, +6 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +1 Zufriedenheit in Kombination mit Mine

Filmhits

Ressource wird enthüllt durch: Hollywood

Für den Zugriff benötigte Technologie: Keine

Benötigtes Wunder: Hollywood

Grundbonus: 0 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: 0 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +1 Zufriedenheit

Musicals

Ressource wird enthüllt durch: Broadway

Für den Zugriff benötigte Technologie: Keine

Benötigtes Wunder: Broadway

Grundbonus: 0 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: 0 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +1 Zufriedenheit

Hitsingles

Ressource wird enthüllt durch: Rock 'n Roll

Für den Zugriff benötigte Technologie: Keine

Benötigtes Wunder: Rock 'n' Roll

Grundbonus: 0 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: 0 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +1 Zufriedenheit

Pferd

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Tierzucht

Benötigte Modernisierung: Weide

Grundbonus: 0 Nahrung, +1 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: 0 Nahrung, +2 Produktion, +1 Wirtschaft

Bonus benötigt von: Kavallerie, Streitwagen, Konquistador (auch Eisen), Kosak, Berittener Bogenschütze, Unsterblicher, Keshik, Ritter (auch Eisen), Kriegsstreitwagen

Weihrauch

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Bergbau

Benötigte Modernisierung: Mine

Grundbonus: 0 Nahrung, 0 Produktion, +1 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: Nahrung, 0 Produktion, +5 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +1 Zufriedenheit in Kombination mit Plantage

Eisen

Ressource wird enthüllt durch: Eisenverarbeitung

Für den Zugriff benötigte Technologie: Bergbau

Benötigte Modernisierung: Mine

Grundbonus: 0 Nahrung, +1 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: 0 Nahrung, +3 Produktion, 0 Wirtschaft

Bonus benötigt von: Axtkämpfer (oder Kupfer), Kanone, Cho-Ko-Nu, Konquistador (auch Pferde), Armbrustschütze, Fregatte, Panzerschiff (auch Kohle), Ritter (auch Pferde), Streitkolbenträger (oder Kupfer), Phalanx (oder Kupfer), Pikenier, Prätorianer, Samurai, Speerkämpfer (oder Kupfer), Schwertkämpfer

Halbe Bauzeit: Eiffelturm

Elfenbein

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Jagd

Benötigte Modernisierung: Lager

Grundbonus: 0 Nahrung, +1 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: 0 Nahrung, +1 Produktion, +1 Wirtschaft

Bonus benötigt von: Kriegselefant

Zusatzeffekte: +1 Zufriedenheit in Kombination mit Lager

Marmor

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Steinmetzkunst

Benötigte Modernisierung: Steinbruch

Grundbonus: 0 Nahrung, +1 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: 0 Nahrung, +1 Produktion, +2 Wirtschaft

Halbe Bauzeit: Hinduistischer Mandir, Islamische Moschee, Eremitage, Heldenepos, Nationalepos, Die große Bibliothek, Hagia Sophia, Orakel, Parthenon, Sixtinische Kapelle, Taj Mahal, Versailles

Öl

Ressource wird enthüllt durch: Wissenschaftliche Methode

Für den Zugriff benötigte Technologie: Verbrennungsmotor

Benötigte Modernisierung: Quelle, Bohrinsel

Grundbonus: 0 Nahrung, +1 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: 0 Nahrung, +2 Produktion, +1 Wirtschaft

Bonus benötigt von: Kriegsschiff (oder Uran), Bomber, Flugzeugträger (oder Uran), Zerstörer (oder Uran), Jäger, Kampfhubschrauber, Düsenjäger (auch Aluminium), Kampfpanzer (auch Aluminium), Deutscher Panzer, Stealth-Bomber (auch Aluminium), U-Boot (oder Uran), Panzer, Transportschiff (oder Uran).

Schwein

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Tierzucht

Benötigte Modernisierung: Lager

Grundbonus: +1 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: +3 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +1 Gesundheit in Kombination mit Weide

Reis

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Landwirtschaft

Benötigte Modernisierung: Bauernhof

Grundbonus: +1 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: +1 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +1 Gesundheit in Kombination mit Bauernhof

Schaf

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Tierzucht

Benötigte Modernisierung: Weide

Grundbonus: +1 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: +2 Nahrung, 0 Produktion, +1 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +1 Zufriedenheit in Kombination mit Weide

Seide

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Kalender

Benötigte Modernisierung: Plantage

Grundbonus: 0 Nahrung, 0 Produktion, +1 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: 0 Nahrung, 0 Produktion, +3 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +1 Zufriedenheit in Kombination mit Plantage

Silber

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Bergbau

Benötigte Modernisierung: Mine

Grundbonus: 0 Nahrung, 0 Produktion, +1 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: 0 Nahrung, +1 Produktion, +4 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +1 Zufriedenheit in Kombination mit Mine

Gewürze

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Kalender

Benötigte Modernisierung: Plantage

Grundbonus: 0 Nahrung, 0 Produktion, +1 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: +1 Nahrung, 0 Produktion, +2 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +1 Zufriedenheit in Kombination mit Plantage

Stein

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Steinmetzkunst

Benötigte Modernisierung: Steinbruch

Grundbonus: 0 Nahrung, +1 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: 0 Nahrung, +2 Produktion, 0 Wirtschaft

Halbe Bauzeit: Christliche Kathedrale, Jüdische Synagoge, Mount Rushmore, Universität von Oxford, West Point, Angkor Wat, Chichen Itza, Hängende Gärten, Kreml, Notre Dame, Pyramiden, Spiralminarett, Stonehenge

Zucker

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Kalender

Benötigte Modernisierung: Plantage

Grundbonus: +1 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: +1 Nahrung, 0 Produktion, +1 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +1 Zufriedenheit in Kombination mit Plantage

Uran

Ressource wird enthüllt durch: Physik

Für den Zugriff benötigte Technologie: Bergbau

Benötigte Modernisierung: Mine

Grundbonus: 0 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: 0 Nahrung, 0 Produktion, +3 Wirtschaft

Bonus benötigt von: Kriegsschiff (oder Öl), Flugzeugträger (oder Öl), Zerstörer (oder Öl), ICBM, U-Boot (oder Öl), Transportschiff (oder Öl)

Halbe Bauzeit: Manhattan Project

Wal

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Optik

Benötigte Modernisierung: Walfänger

Grundbonus: +1 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: 0 Nahrung, +1 Produktion, +2 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +1 Zufriedenheit in Kombination mit Walfängern

Weizen

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Landwirtschaft

Benötigte Modernisierung: Bauernhof

Grundbonus: +1 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: +2 Nahrung, 0 Produktion, 0 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +1 Gesundheit in Kombination mit Bauernhof

Wein

Ressource wird enthüllt durch: Immer sichtbar

Für den Zugriff benötigte Technologie: Meditation

Benötigte Modernisierung: Weingut

Grundbonus: 0 Nahrung, 0 Produktion, +1 Wirtschaft

Verbesserter Bonus: +1 Nahrung, 0 Produktion, +2 Wirtschaft

Zusatzeffekte: +1 Zufriedenheit in Kombination mit Weingut

EINHEITEN

Die folgenden Einheiten bedürfen ein wenig mehr Erklärung als im Abschnitt "Die Grundlagen" in diesem Handbuch.

MARINEEINHEITEN

Im Lauf der Geschichte hat die Menschheit stets großen Nutzen aus den Ozeanen gezogen. Seit Jahrtausenden ernten Fischerboote den Reichtum der Meere. Handelsschiffe bringen Güter in jeden Winkel der Welt. Forschungsschiffe sind den Geheimnissen der Ozeane auf der Spur. Und mächtige Kriegsschiffe haben in großen Schlachten das Schicksal ganzer Nationen entschieden. In *Civilization IV* ist die See ein Ort großer Möglichkeiten und großer Gefahr.

Marineeinheiten bauen

Marineeinheiten können in jeder Stadt gebaut werden, die an ein Küstenfeld angrenzt. Der Bau verläuft wie bei jeder anderen Einheit – für die Konstruktion sind bestimmte Technologien notwendig (und manchmal auch Ressourcen).

TROCKENDOCKS

Das Trockendock-Gebäude erhöht die Geschwindigkeit, mit der eine Stadt Marineeinheiten herstellt, um 50%. Außerdem beginnen Marineeinheiten, die in einer Stadt mit Trockendock gebaut wurden, das Spiel mit 4 Erfahrungspunkten. (Sie müssen über die Technologie "Stahl" verfügen, um Trockendocks zu konstruieren.)

Marineeinheiten bewegen

Manche frühe Marineeinheiten müssen in Küstenfeldern bleiben, oder in Wasserfeldern innerhalb der kulturellen Grenzen ihrer Erbauer. Diese Einheiten können sich über die kulturellen Grenzen anderer Nationen bewegen, wenn ihre eigene Zivilisation mit dieser Nation ein Offene-Grenzen-Abkommen hat, oder wenn sie sich mit dieser Nation im Krieg befindet (siehe Seiten 116 und 118, "Arbeitsboot" und "Triere").

KULTURELLE GRENZEN ÜBERSCHREITEN

Eine Marineeinheit kann die kulturellen Grenzen einer anderen Zivilisation nicht überschreiten, es sei denn, die eigene Zivilisation hat mit dieser Zivilisation ein Offene-Grenzen-Abkommen. Anderfalls stellt solch eine Bewegung einen kriegerischen Akt dar (Ausnahme: siehe Seiten 115 und 117, "Karavelle" und "U-Boot").

Seekampf

Marineeinheiten können nur andere Marineeinheiten bekämpfen; sie können Landeinheiten nicht angreifen – obwohl mache von ihnen an der Küste gelegene Städte "bombardieren" können (siehe Seite 42). Zum Zusammenwirken von Marine- und Lufteinheiten siehe "Lufteinheiten".

Seekampf findet statt, wenn eine Marineeinheit versucht, in den von einer feindlichen Marineeinheit eingenommenen Raum vorzudringen – mit anderen Worten, genauso wie der Kampf auf dem Land. Die Ergebnisse ähneln denen des Kampfs an Land – verliert der

Angreifer, wird die angreifende Einheit zerstört. Verliert der Verteidiger, besetzt der Angreifer den zuvor vom Verteidiger eingenommenen Platz, es sei denn, andere feindliche Einheiten befinden sich noch darauf.

Marineeinheiten können feindliche Städte nicht betreten, noch können sie sich darin verbergende feindliche Marineeinheiten angreifen.

Marinetransporter

Mehrere Marineeinheiten können Landeinheiten "transportieren". Dazu gehören Trieren, Galeonen und Transportschiffe (eine moderne Einheit). Jedes zum Transport verwendete Schiff hat eine andere "Frachtkapazität", die bestimmt, wie viele Einheiten es transportieren kann.

EINHEITEN VERLADEN

Um eine Landeinheit in einen Transporter zu laden, bewegen Sie die Einheit auf das Feld des Transporters. Nimmt der Transporter ein Küstenfeld ein, wird die Einheit bei ihrer Ankunft automatisch verladen. Befindet sich der Transporter in einer Stadt, klicken Sie auf das Verladen-Symbol. Ist die Maximalkapazität des Transporters bereits erreicht, wird die Einheit nicht verladen.

EINHEITEN BEWEGEN

Der Transport von Einheiten hat keinen Einfluss auf die Transporter; sie bewegen sich genau wie alle anderen Marineeinheiten.

EINHEITEN ENTLADEN

Einheiten können auf jedes Landfeld entladen werden (siehe jedoch unten: "Amphibische Angriffe"). Um alle Einheiten auf ein einzelnes Landfeld zu entladen, beordern Sie den Transporter auf dieses Feld. Sie können auch die transportierten Einheiten aktivieren und ihnen befehlen, einzeln zu entladen. Ein Transporter kann Landeinheiten an einem beliebigen Punkt seiner Reise aufnehmen und absetzen.

AMPHIBISCHE ANGRIFFE

Versucht eine Landeinheit, Einheiten auf einen Platz zu entladen, der von einer feindlichen Einheit eingenommen wird, kämpfen beide Einheiten um das Feld. Ist der Angreifer erfolgreich und ist das Landfeld jetzt frei, nimmt der Angreifer dieses Feld ein. Verbleiben andere Verteidiger im Zielfeld, verbleibt der Angreifer an Bord des Transporters.

Landeinheiten, die von Transportern aus angreifen, haben eine um 50% reduzierte Angriffsstärke. Die Beförderung "Amphibisch" hebt diesen Malus jedoch auf.

SEEKAMPF MIT TRANSPORTERN

Wird ein Marinetransporter bei einem Kampf zerstört, sind auch alle transportierten Einheiten verloren. Landeinheiten an Bord eines Transporters haben keinen Einfluss auf den Seekampf.

MARINEEINHEITEN-LISTE

Kriegsschiff

Benötigte Technologie: Industrialisierung

Benötigte Ressourcen: Öl oder Uran

Stärke: 40

Fortbewegung: 6

Besondere Fähigkeiten: Verursacht Kollateralschaden – kann bei einem Angriff mehrere Einheiten beschädigen (genau wie das "Sperrfeuer" eines Katapults.) Kann Stadtverteidigungen bombardieren (-20% pro Runde).

Karavelle

Benötigte Technologie: Optik

Benötigte Ressourcen: Keine

Stärke: 3

Fortbewegung: 3

Besondere Fähigkeiten: Kann einen Späher, Kundschafter, Missionar, Spion oder eine Große Persönlichkeit transportieren. Kann das Gebiet rivalisierender Zivilisationen betreten, ohne einen Krieg auszulösen.

Flugzeugträger

Benötigte Technologie: Luftfahrt

Benötigte Ressourcen: Öl oder Uran

Stärke: 16

Fortbewegung: 5

Besondere Fähigkeiten: Kann 3 Jäger oder Düsenjägereinheiten transportieren (siehe "Lufteinheiten").

Zerstörer

Benötigte Technologie: Verbrennungsmotor

Benötigte Ressourcen: Öl oder Uran

Stärke: 30

Fortbewegung: 8

Besondere Fähigkeiten: Kann U-Boote sehen. Kann Luftfahrzeuge abfangen (30%). Kann Stadtverteidigung bombardieren (-15% pro Runde).

Fregatte

Benötigte Technologie: Astronomie und Chemie

Benötigte Ressourcen: Eisen

Stärke: 8

Fortbewegung: 4

Besondere Fähigkeiten: Kann Stadtverteidigung bombardieren (-10% pro Runde).

Galeone

Benötigte Technologie: Astronomie

Benötigte Ressourcen: Keine

Stärke: 4

Fortbewegung: 4

Frachtraum: 3

Triere

Benötigte Technologie: Segeln

Benötigte Ressourcen: Keine

Stärke: 2

Fortbewegung: 2

Frachtraum: 2

Fortbewegungseinschränkung: Muss an der Küstenlinie oder innerhalb der Gewässer befreundeter Kulturen bleiben.

Panzerschiff

Benötigte Technologie: Stahl und Dampfmaschine

Benötigte Ressourcen: Eisen und Kohle

Stärke: 12

Fortbewegung: 2

Fortbewegungseinschränkung: Muss an der Küstenlinie oder innerhalb der Gewässer befreundeter Kulturen bleiben. Kann Stadtverteidigung bombardierungen (-10% pro Runde)

U-Boot

Benötigte Technologie: Funkwesen und Verbrennungsmotor

Benötigte Ressourcen: Öl oder Uran

Stärke: 24

Fortbewegung: 6

Besondere Fähigkeiten: Für die meisten anderen Einheiten, außer Zerstörer und U-Boote, unsichtbar. Kann einen Späher, Kundschafter, Missionar, Spion oder eine Große Persönlichkeit transportieren. Kann das Gebiet rivalisierender Zivilisationen betreten, ohne einen Krieg auszulösen. Kann sich aus dem Kampf zurückziehen (50%ige Chance).

Transportschiff

Benötigte Technologie: Verbrennungsmotor

Benötigte Ressourcen: Öl oder Uran

Stärke: 16

Fortbewegung: 5

Frachtraum: 4

Arbeitsschiff

Benötigte Technologie: Fischen

Benötigte Ressourcen: Keine

Stärke: 0 (keine Kampfeinheit)

Fortbewegung: 2

Fortbewegungseinschränkung: Muss an der Küstenlinie oder innerhalb der Gewässer befreundeter Kulturen bleiben.

Besondere Fähigkeiten: Kann Fischerboote, Walfänger und Bohrinseln herstellen.

LUFTEINHEITEN

Lufteinheiten wurden erstmals während des Ersten Weltkriegs als unbewaffnete Aufklärer großflächig eingesetzt. Heute ist das Flugzeug die vielseitigste und effektivste Waffe moderner Armeen..

Bei *Civilization IV* gibt es zwei verschiedene Arten Fluggeräten: Drehflügler und Starrflügler.

Drehflügler – Kampfhubschrauber

Kampfhubschrauber sind schwer bewaffnete, gepanzerte Helikopter. Diese mächtigen modernen Einheiten sind besonders dazu geeignet, feindliche Panzer und Fahrzeuge zu zerstören.

KAMPFHUBSCHRAUBER BEWEGEN

Kampfhubschrauber bewegen sich wie Landeinheiten, außer, dass es sie nur einen Bewegungspunkt kostet, jedes beliebige Landfeld zu betreten. Kampfhubschrauber können keine Wasserfelder betreten (außer, sie befinden sich an Bord einer Marinetransporteinheit.)

KAMPFHUBSCHRAUBER IM GEFECHT

Ein Kampfhubschrauber kämpft wie jede andere Landeinheit: Bewegt er sich auf ein Feld, auf dem sich eine feindliche Einheit befindet, greift er diese Einheit an. Bewegt sich eine feindliche Einheit auf sein eigenes Feld, greift diese den Kampfhubschrauber an.

KAMPFHUBSCHRAUBER GEGEN STÄDTE

Kampfhubschrauber können Einheiten in Städten angreifen und zerstören, aber sie können feindliche Städte *nicht* einnehmen.

Starrflügler

Im Spiel gibt es zwei Arten von Starrflüglern: Jäger und Bomber.

JÄGER

Jäger sind gut geeignet, um feindliche Marineeinheiten anzugreifen und feindliche Jäger abzufangen. Jäger können Landeinheiten angreifen und feindliche Städte bombardieren (jedoch nicht so effektiv wie Bomber). Es gibt zwei Arten von Jägern: Jäger und Düsenjäger.

BOMBER

Bomber können Stadtverteidigungen bombardieren. Außerdem verfügen Bomber über einen starken Angriff gegen feindliche Landeinheiten. Sie können auch Marineeinheiten angreifen, sind aber dafür weniger gut geeignet. Bomber können auch Modernisierungen vernichten. Bomber können nicht auf Flugzeugträgern stationiert werden. Zu den Bombereinheiten zählen der Bomber und der Stealth-Bomber.

Starrflügler bewegen

Starrflügler sind in Städten stationiert (Jäger können auch an Bord von Flugzeugträgern stationiert sein). Sie können eine Runde nicht an anderer Stelle beginnen oder beenden. Jäger und Bomber können während einer Runde in einer anderen Stadt (oder auf einem anderen Träger) "neu stationiert" werden. Die Stadt kann sich an einem beliebigen Punkt auf der Karte befinden, aber sie muss Ihnen gehören oder einer Zivilisation, mit der Sie ein Offene-Grenzen-Abkommen haben. Wird ein Flugzeug neu stationiert, kann es in derselben Runde keine anderen Aktionen durchführen.

Starrflügler-Einsätze

Werden sie nicht neu stationiert, können Starrflügler eine Reihe verschiedener Einsätze fliegen. Ein Flugzeug kann nur einen Einsatz pro Runde durchführen. Jeder Starrflügler hat eine bestimmte "Reichweite". Ein Flugzeug kann nur innerhalb dieser Reichweite Einsätze fliegen.

LUFTANGRIFF

Ein Starrflügler kann auf Befehl ein feindlich besetztes Feld innerhalb seiner Reichweite angreifen.

AUFKLÄRUNG

Ein Flugzeug kann auf Befehl einen Aufklärungseinsatz fliegen. Klicken Sie auf ein Feld innerhalb der Reichweite der Einheit und alle Einheiten/Modernisierungen innerhalb der Reichweite um das Aufklärungsfeld werden sichtbar.

BOMBARDIERUNG

Einheiten können auf Befehl Stadtverteidigungen oder Modernisierungen innerhalb ihrer Reichweite bombardieren. Bomber sind für solche Einsätze weit besser geeignet als Jäger.

ABFANGMISSION

Jäger-Einheiten können auf Befehl Einsätze "abfangen". In diesem Fall haben sie eine Chance, alle feindlichen Lufteinheiten innerhalb ihrer Reichweite anzugreifen.

ABFANGEN VON STARRFLÜGLERN DURCH LAND- UND SEEEINHEITEN

Manche Landeinheiten - SAM-Infanterie und Mechanisierte Infanterie, um nur zwei zu nennen – haben eine Chance, feindliche Lufteinheiten abzufangen, wenn diese ihr Feld ODER ein angrenzendes Feld angreifen. Auf See haben Zerstörer dieselbe Gelegenheit.

LISTE DER LUFTEINHEITEN

Bomber

Benötigte Technologie: Funkwesen und Luftfahrt

Benötigte Ressourcen: Öl

Luftstärke: 16

Reichweite: 8

Besondere Fähigkeiten: Kann Kollateralschaden verursachen. Kann Stadtverteidigungen bombardieren (-15% pro Runde). Kann Modernisierungen zerstören. -50% bei Angriffen auf Marineeinheiten.

Jäger

Benötigte Technologie: Luftfahrt

Benötigte Ressourcen: Öl

Luftstärke: 12

Reichweite: 6

Besondere Fähigkeiten: Kann Luftfahrzeuge abfangen (40%ige Chance). Kann Geländefeld-Modernisierungen zerstören. Kann Stadtverteidigungen bombardieren (-5% pro Runde).

Kampfhubschrauber

Benötigte Technologie: Raketentechnik und Luftfahrt

Benötigte Ressourcen: Öl

Stärke: 20

Fortbewegung: 4

Besondere Fähigkeiten: +100% Stärke beim Angriff auf gepanzerte Einheiten. 25% Chance, sich aus dem Kampf zurückzuziehen. 1 FP Kosten für Betreten beliebiger Landfelder. Kann keine Städte einnehmen. Kann nicht in Seefelder vordringen (außer an Bord eines Marinetransporters). Erhält keine Defensivboni durch Gelände.

Düsenjager

Benötigte Technologie: Verbundstoffe und Luftfahrt

Benötigte Ressourcen: Öl und Aluminium

Luftstärke: 24

Reichweite: 10

Besondere Fähigkeiten: Kann Luftfahrzeuge abfangen (70% Chance). Kann Geländefeld-Modernisierungen zerstören. Kann Stadtverteidigungen bombardieren (-10% pro Runde).

Stealth Bomber

Benötigte Technologie: Verbundstoffe und Luftfahrt und Robotertechnik

Benötigte Ressourcen: Öl und Aluminium

Luftstärke: 20

Reichweite: 12

Besondere Fähigkeiten: 50% Chance, einem Abfangmanöver zu entgehen. Kann Kollateralschaden verursachen. Kann Stadtverteidigungen bombardieren (-20%/Runde). Kann Modernisierungen zerstören. -50% bei Angriffen auf Marineeinheiten.

SPIONE

Spione sind besondere, "unsichtbare" Einheiten, die auf der Karte herumschleichen können und eine Vielzahl an besonderen Fähigkeiten besitzen. Spione wirken auch bei der Verteidigung mit, da sie die Chance erhöhen, einen feindlichen Spion zu entdecken, wenn dieser eine Mission auf einem nahegelegenen Feld ausführt.

Spione bauen

Spione können nur in einer Stadt erzeugt werden, in der es das Nationale Wunder Scotland Yard gibt.

Unsichtbar

Spionageeinheiten sind unsichtbar, sie können nicht gesehen, angegriffen oder anderweitig beeinflusst werden.

Bewegung

Spione bewegen sich wie alle anderen Einheiten, außer dass sie nicht automatisch den Krieg erklären, wenn sie fremde kulturelle Grenzen überschreiten. Da er unsichtbar ist, kann sich ein Spion gefahrlos durch neutrales, freundliches oder feindliches Territorium bewegen.

Stadt erkunden

Betritt ein Spion eine fremde Stadt, können Sie den Stadt-Bildschirm dieser Stadt sehen.

Dies ist keine "Mission" (siehe unten) und der Spion ist dabei nicht in Gefahr.

Spionagemissionen

Spione können eine Vielzahl Missionen ausführen, von denen einige automatisch und andere nur eventuell tödlich enden. Diese Missionen können an jedem Ort auf der Karte ausgeführt werden, auch in Gebieten Ihrer Verbündeten oder von Zivilisationen, mit denen Sie sich im Krieg befinden.

PRODUKTION ZERSTÖREN

Diesen Auftrag führt ein Spion in einer Stadt aus. Ist er erfolgreich, überlebt er und die Stadt verliert alle Produktionspunkte für das, was sie gerade produziert. Dies kann z. B. verheerend sein, wenn die Stadt kurz davor steht, ein Wunder zu bauen. Scheitert die Mission, gehen keine Produktionspunkte verloren und der Spion wird zerstört.

MODERNISIERUNGEN SABOTIEREN

Diese Mission wird auf einem beliebigen Feld mit einer Modernisierung ausgeführt. Ist der Spion erfolgreich, wird die Modernisierung zerstört und der Spion überlebt. Scheitert er, wird der Spion zerstört und die Modernisierung überlebt.

PLÄNE STEHLEN

Diese Mission hat weitaus größere Aussichten auf Erfolg und wird in einem "Regierungszentrum" einer Zivilisation ausgeführt – einer Stadt, die einen Palast, den Verbotenen Palast oder Versailles beheimatet. Ist der Spion erfolgreich, überlebt er und Sie sehen alles, was die fremde Zivilisation sehen kann, darunter auch alles in ihrem Territorium und in Sichtweite ihrer Grenzen. Scheitert der Spion, stirbt er und Sie bekommen gar nichts zu sehen.

Erfolg oder Scheitern einer Spionagemission bestimmen

Die Wahrscheinlichkeit, ob eine Spionagemission Erfolg hat oder scheitert, hängt von der Anzahl der feindlichen Einheiten ab, die sich auf dem Geländefeld befinden, auf dem die Mission stattfindet. Ist ein Geländefeld unbesetzt, sind die Chancen auf einen Erfolg sehr hoch, aber sie sinken mit jeder Einheit, die sich auf dem Ziel-Geländefeld aufhält.

MIT SPIONEN ANDERE SPIONE FANGEN

Spione sind besonders gut darin, feindliche Spione zu fangen und deren Pläne zu durchkreuzen. Befindet sich ein Spion auf einem Ziel-Geländefeld, steigt die Wahrscheinlichkeit, entdeckt zu werden, erheblich an.

Diplomatische Auswirkungen von Missionen

Ist eine Mission erfolgreich, erfährt die ausspionierte Zivilisation nicht, wer dahinter steckte, und ihre Meinung über Sie wird sich auch nicht ändern (siehe "Diplomatie", Seite 89). Scheitert die Mission jedoch, weiß die ausspionierte Zivilisation genau, wer dafür verantwortlich war und wird ihre Meinung über Sie dementsprechend anpassen. Es ist gut möglich, dass eine gescheiterte Spionagemission zur Folge hat, dass man Ihnen den Krieg erklärt!

ICBMs

Atomraketen, auch "ICBMs" (Interkontinentale ballistische Rakete) genannt, können einem Staatsoberhaupt so richtig den Tag verderben. Dies ist die ultimative Waffe in Civilization IV, und sie besitzt besitzt ein enormes Zerstörungspotenzial.

Erhalten von Atomraketen

Um eine Atomwaffe bauen zu können, muss Folgendes erfüllt sein:

DAS WUNDER MANHATTAN PROJECT

Jemand muss im Spiel das Wunder Manhattan Project gebaut haben. Sie müssen es nicht selbst bauen, denn sobald ein Staatsoberhaupt das Manhattan Project errichtet hat, können alle andere Atomraketen bauen (wenn sie die anderen Anforderungen erfüllen).

RAKETENTECHNIK UND KERNSPALTUNG

Sie müssen die Technologien Raketentechnik und Kernspaltung kennen, bevor Sie Atomraketen bauen können.

URAN

Sie benötigen Zugang zur Ressource Uran, um Raketen bauen zu können. Uran wird durch die Technologie Physik entdeckt.

Bau von Atomraketen

Sie bauen Atomraketen wie jede andere Einheit in einer Stadt.

Abschuss einer Atomrakete

Atomraketen haben eine unbegrenzte Reichweite: Sie können jedes erkundete Geländefeld auf der Karte erreichen. Nach dem Abschuss erreicht die Rakete das Zielfeld und explodiert sofort.

Wirkungsbereich

Atomraketen sind "Flächenwaffen". Wenn sie explodieren, wird nicht nur das Ziel-Geländefeld beeinträchtigt, sondern es werden auch die acht angrenzenden Geländefelder in Mitleidenschaft gezogen. Sie erleiden denselben Schaden wie das Ziel-Geländefeld.

Schaden

GEBÄUDE

Detoniert eine Atomrakete in oder in der Nähe einer Stadt, überprüft der Computer jedes Gebäude. Wenn es den Test bestanden hat, bleibt es unbeeinträchtigt, ansonsten wird es zerstört (bitte beachten Sie den Abschnitt "Luftschutzkeller" weiter unten). Wunder können nicht durch Atomraketen zerstört werden!

EINHEITEN

Der Computer überprüft jede Einheit. Wenn sie den Test nicht besteht, wird sie zerstört, besteht sie ihn jedoch, kann sie den Angriff beschädigt oder unversehrt übersteht.

MODERNISIERUNGEN

Detoniert eine Atomrakete auf oder neben einer Modernisierung, wird diese Modernisierung zerstört.

Fallout

Nach der Detonation einer Atomrakete kommt es in allen Ziel-Geländefeldern zum "Fallout" (radioaktivem Niederschlag).. Durch den Fallout kann das Geländefeld nicht mehr bearbeitet werden und eine Stadt kann keine Nahrung, Wirtschaft, Produktion oder Ressourcen von diesem Geländefeld mehr beziehen.

FALLOUT-ENTFERNUNG

Sobald Sie die Technologie Ökologie erfunden haben, können Ihre Bautrupps den Fallout "entfernen". Diese Aktion gleicht allen anderen Bautruppaktionen. Es können mehrere Bautrupps gleichzeitig an einem Geländefeld arbeiten, um die Arbeit zu beschleunigen, bestimmte Staatsformen und Wunder können dafür sorgen, dass die Arbeit schneller voran geht, usw.

SDI und Atomraketen

Das SDI-Programm kann mit hoher Wahrscheinlichkeit jede Rakete abfangen, die auf Ihr Territorium zufliegt.

Luftschutzkeller und Atomraketen

Ein Luftschutzkeller reduziert den Schaden in einer Stadt um 75%.

Diplomatische Sanktionen

Für die Verwendung von Atomraketen gibt es schwere diplomatische Sanktionen. Die Beziehungen zu anderen Zivilisationen werden sich fast mit Sicherheit dramatisch verschlechtern, und eventuell bekommen Sie selbst das nukleare Waffenarsenal eines Anderen zu spüren. Sie wurden gewarnt!

Globale Erwärmung

Die Verwendung von Nuklearwaffen kann den Beginn der Globalen Erwärmung verursachen, und vorher fruchtbare Geländefelder in nutzlose Wüste verwandeln. Der ausgiebige Gebrauch nuklearer Waffen kann die Welt auf lange Sicht in ein unbewohnbares Ödland verwandeln.

BEFÖRDERUNGEN

Wie im Regelabschnitt "Die Grundlagen" beschrieben, sind Beförderungen besondere Fähigkeiten, die Einheiten für siegreiche Kämpfe erhalten. Außerdem beginnen manche Einheiten das Spiel mit einer oder zwei besonderen Fähigkeiten.

Hier ist eine Liste der Beförderungen bei *Civilization IV.* Beachten Sie, dass nicht alle Beförderungen allen Einheiten zur Verfügung stehen.

Genauigkeit

Verfügbar für: Belagerungswaffen

Voraussetzungen: Sperrfeuer I oder Häuserkampf I

Ermöglicht: -

Effekt: +10% Schaden beim Bombardieren von Städten

Hinterhalt

Verfügbar für: Belagerungs-, Schießpulver- , Gepanzerte und Hubschraubereinheiten

Voraussetzungen: Kampf II

Ermöglicht: -

Effekt: +25% gegen gepanzerte Einheiten

Amphibisch

Verfügbar für: Aufklärungs-, Bogenschützen-, Berittene, Nahkampf-, Belagerungs- und Schießpulver-Einheiten.

Voraussetzungen: Kampf II

Ermöglicht: -

Effekt: Keine Kampfstrafe bei Angriffen von See aus. Keine Kampfstrafe für Angriffe über einen Fluss hinweg.

Sperrfeuer I

Verfügbar für: Belagerungs- und Gepanzerte Einheiten.

Voraussetzungen: Keine

Ermöglicht: Genauigkeit, Sperrfeuer II

Effekt: +20% Kollateralschaden

Sperrfeuer II

Verfügbar für: Gepanzerte Einheiten

Voraussetzungen: Sperrfeuer I

Ermöglicht: Sperrfeuer III

Effekt: +30% Kollateralschaden. +10% gegen Nahkampfeinheiten.

Sperrfeuer III

Verfügbar für: Gepanzerte Einheiten

Voraussetzungen: Sperrfeuer II

Ermöglicht: -

Effekt: +50% Kollateralschaden. +10% gegen Schießpulver-Einheiten

Blitzkrieg

Verfügbar für: Berittene, Gepanzerte und Hubschraubereinheiten

Voraussetzungen: Kampf III

Ermöglicht: -

Effekt: Kann in einer Runde mehrfach angreifen.

Angriff

Verfügbar für: Berittene, Nahkampf-, Gepanzerte und Hubschraubereinheiten.

Voraussetzungen: Kampf II

Ermöglicht: -

Effekt: +25% gegen Belagerungswaffen

Garnison I

Verfügbar für: Bogenschützen, Schießpulver-Einheiten

Voraussetzungen: -

Ermöglicht: Garnison II

Effekt: +20% Stadtverteidigung.

Garnison II

Verfügbar für: Bogenschützen und Schießpulver-Einheiten.

Voraussetzungen: Garnison I

Ermöglicht: Garnison III

Effekt: +25% Stadtverteidigung

Garnison III

Verfügbar für: Bogenschützen und Schießpulver-Einheiten.

Voraussetzungen: Garnison II

Ermöglicht: -

Effekt: +30% Stadtverteidigung. +10% gegen Nahkampfeinheiten

Häuserkampf I

Verfügbar für: Nahkampf-, Belagerungs- und Gepanzerte Einheiten.

Voraussetzungen: -

Ermöglicht: Genauigkeit, Häuserkampf II

Effekt: +20% Angriff auf Städte

Häuserkampf II

Verfügbar für: Nahkampf-, Belagerungs- und Gepanzerte Einheiten.

Voraussetzungen: Häuserkampf I

Ermöglicht: Häuserkampf III

Effekt: +25% Angriff auf Städte

Häuserkampf III

Verfügbar für: Nahkampf-, Belagerungs- und Gepanzerte Einheiten.

Voraussetzungen: Häuserkampf II

Ermöglicht: -

Effekt: +30% Angriff auf Städte. +10% gegen Schießpulver-Einheiten

Kampf I

Verfügbar für: Aufklärungs-, Bogenschützen, Berittene, Nahkampf-, Belagerungs-, Schießpulver-, Gepanzerte, Hubschrauber- und Marineeinheiten.

Voraussetzungen: -

Ermöglicht: Sanitäter I, Kampf II, Schock, Finte, Deckung

Effekt: +10% Stärke

Kampf II

Verfügbar für: Aufklärungs-, Bogenschützen, Berittene, Nahkampf-, Belagerungs-, Schießpulver-, Gepanzerte, Hubschrauber- und Marineeinheiten.

Voraussetzungen: Kampf I

Ermöglicht: Amphibisch, Kampf III, Formation, Hinterhalt, Angriff

Effekt: +10% Stärke

Kampf III

Verfügbar für: Aufklärungs-, Bogenschützen, Berittene, Nahkampf-, Belagerungs-, Schießpulver-, Gepanzerte, Hubschrauber- und Marineeinheiten.

Voraussetzungen: Kampf II

Ermöglicht: Kampf IV, Wache, Blitzkrieg, Marschieren

Effekt: +10% Stärke

Kampf IV

Verfügbar für: Aufklärungs-, Bogenschützen, Berittene, Nahkampf-, Belagerungs-, Schießpulver-, Gepanzerte, Hubschrauber- und Marineeinheiten.

Voraussetzungen: Kampf III

Ermöglicht: Kampf V, Kommando

Effekt: Heilt zusätzlich 10% Schaden pro Runde auf neutralem Gebiet. +10% Stärke.

Kampf V

Verfügbar für: Aufklärungs-, Bogenschützen, Berittene, Nahkampf-, Belagerungs-, Schießpulver-, Gepanzerte, Hubschrauber- und Marineeinheiten.

Voraussetzungen: Kampf IV

Ermöglicht: -

Effekt: Heilt zusätzlich 10% Schaden pro Runde auf feindlichem Gebiet. +10% Stärke

---

Kommando

Verfügbar für: Aufklärungs-, Bogenschützen, Berittene, Nahkampf-, Schießpulver- und Gepanzerte Einheiten.

Voraussetzungen: Kampf IV

Ermöglicht: -

Effekt: Kann feindliche Straßen benutzen.

Deckung

Verfügbar für: Nahkampf- und Schießpulver-Einheiten.

Voraussetzungen: Kampf I

Ermöglicht: -

Effekt: +25% gegen Bogenschützeneinheiten

Drill I

Verfügbar für: Bogenschützen, Belagerungs-, Gepanzerte, Hubschrauber- und Marineeinheiten.

Voraussetzungen: -

Ermöglicht: Drill II

Effekt: +1 zusätzliche Chance auf den Erstangriff

Drill II

Verfügbar für: Bogenschützen, Belagerungs-, Gepanzerte, Hubschrauber- und Marineeinheiten.

Voraussetzungen: Drill I

Ermöglicht: Drill III

Effekt: 1 Erstangriff zusätzlich

Drill III

Verfügbar für: Bogenschützen, Belagerungs-, Gepanzerte, Hubschrauber- und Marineeinheiten.

Voraussetzungen: Drill II

Ermöglicht: Drill IV

Effekt: +2 Erstangriffe zusätzlich

Drill IV

Verfügbar für: Bogenschützen, Belagerungs-, Gepanzerte, Hubschrauber- und Marineeinheiten.

Voraussetzungen: Drill III

Ermöglicht: -

Effekt: 2 Erstangriffe. +10% gegen berittene Einheiten

Flanke I

Verfügbar für: Berittene, Gepanzerte, Hubschrauber- und Marineeinheiten.

Voraussetzungen: -

Ermöglicht: Flanke II, Navigation I, Wache

Effekt: +10% Rückzugschance.

Flanke II

Verfügbar für: Berittene, Gepanzerte, Hubschrauber- und Marineeinheiten.

Voraussetzungen: Flanke I

Ermöglicht: Mobilität

Effekt: +20%ige Rückzugschance. Immun gegen Erstangriffe.

Formation

Verfügbar für: Bogenschützen, Berittene, Nahkampf und Schießpulver-Einheiten.

Voraussetzungen: Kampf II

Ermöglicht: -

Effekt: +25% gegen berittene Einheiten

Guerilla I

Verfügbar für: Aufklärungs-, Bogenschützen- und Schießpulver-Einheiten.

Voraussetzungen: -

Ermöglicht: Guerilla II

Effekt: +20% Verteidigung in Hügeln

Guerilla II

Verfügbar für: Aufklärungs-, Bogenschützen- und Schießpulver-Einheiten.

Voraussetzungen: Guerilla I

Ermöglicht: -

Effekt: Doppelter Fortbewegungsradius in Hügeln, +30% Verteidigung in Hügeln

---

Marschieren

Verfügbar für: Aufklärungs-, Bogenschützen, Berittene, Nahkampf-, Belagerungs- und Schießpulver-Einheiten.

Voraussetzungen: Sanitäter I, oder Kampf III

Ermöglicht: -

Effekt: Kann während der Bewegung heilen.

Sanitäter I

Verfügbar für: Aufklärungs-, Bogenschützen-, Nahkampf-, Belagerungs-, Schießpulver- und Marineeinheiten

Voraussetzungen: -

Ermöglicht: Sanitäter II, Marschieren

Effekt: Heilt Einheiten auf demselben Feld. +10% Schaden pro Runde.

Sanitäter II

Verfügbar für: Aufklärungs-, Bogenschützen-, Nahkampf-, Belagerungs-, Schießpulver- und Marineeinheiten.

Voraussetzungen: Sanitäter I

Ermöglicht: -

Effekt: Heilt Einheiten auf demselben und angrenzenden Feld. +10% Schaden pro Runde.

Mobilität

Verfügbar für: Berittene und Gepanzerte Einheiten.

Voraussetzungen: Flanke II

Ermöglicht: -

Effekt: Das Betreten beliebigen Geländes kostet 1 FP weniger als gewöhnlich.

Navigation I

Verfügbar für: Marineeinheiten

Voraussetzungen: Flanke I

Ermöglicht: Navigation II

Effects: +1 Bewegungsreichweite

Navigation II

Verfügbar für: Marineeinheiten

Voraussetzungen: Navigation I

Ermöglicht: -

Effekt: +1 Bewegungsreichweite

Finte

Verfügbar für: Berittene, Schießpulver-, Gepanzerte und Hubschraubereinheiten.

Voraussetzungen: Kampf I

Ermöglicht: -

Effekt: +25% gegen Schießpulver-Einheiten

Wache

Verfügbar für: Aufklärungs-, Berittene, Hubschrauber- und Marineeinheiten.

Voraussetzungen: Kampf III, oder Flanke I

Ermöglicht: -

Effekt: +1 Sichtweite

Schock

Verfügbar für: Bogenschützen-, Berittene, Nahkampf- und Belagerungseinheiten.

Voraussetzungen: Kampf I

Ermöglicht: -

Effekt: +25% gegen Nahkampfeinheiten

Waldkampf I

Verfügbar für: Aufklärungs-, Nahkampf und Schießpulver-Einheiten.

Voraussetzungen: -

Ermöglicht: Waldkampf II

Effekt: +20% Verteidigung in Dschungeln. +20% Waldverteidigung.

Waldkampf II

Verfügbar für: Aufklärungs-, Nahkampf und Schießpulver-Einheiten.

Voraussetzungen: Waldkampf I

Ermöglicht: -

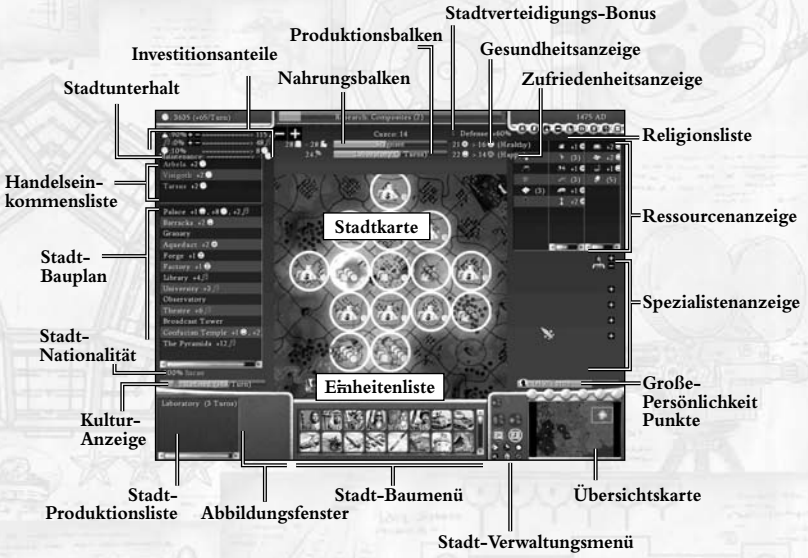
Effekt: Doppelter Fortbewegungsradius in Dschungeln und Wäldern. +30% Verteidigung in Dschungel und Wald.

STÄDTE

Spielern, die das erste Mal *Civilization IV* spielen, empfehlen wir, zuerst ein paar Spiele zu spielen, ehe sie sich mit diesem Abschnitt beschäftigen. Sobald Sie ein paar Mal Gelegenheit hatten, auf dem Stadt-Bildschirm herumzustöbern, sollten Sie vertraut genug damit sein, um die fortgeschrittene Stadtverwaltung in Angriff zu nehmen. Veteranen vorangegangener *Civilization*-Spiele fühlen sich wahrscheinlich vertraut genug, um sofort loszulegen und mit dem Lesen zu beginnen

DER STADT-BILDSCHIRM

Den Stadt-Bildschirm öffnen Sie mit einem [Doppelklick] auf eine Stadt auf der Hauptkarte. (Klicken Sie auf die Stadtdarstellung selbst, nicht auf den Namen der Stadt – der Name ruft eine reduzierte Version des Stadt-Bildschirms auf). Hier findet der größte Teil der Stadtverwaltung statt. Das folgende Diagramm veranschaulicht eine typische Stadt bei *Civilization IV:*



Stadtname

Der Name der Stadt steht auf dem Stadt-Bildschirm oben. Daneben wird die aktuelle Größe der Stadt angezeigt. Für jeden Bevölkerungspunkt einer Stadt verfügt diese über einen Bürger, der entweder das Land bearbeiten kann (indem Sie ein beliebiges Geländefeld in der Bildschirmmitte auswählen) oder ein Spezialist werden kann (indem Sie die Spezialistenanzeige rechts auf dem Stadt-Bildschirm auswählen.)

Nahrungsbalken

Direkt unterhalb des Stadtnamens befindet sich der Nahrungsbalken. Links auf dem Balken wird die aktuell produzierte und aktuell von der Stadtbevölkerung verbrauchte Nahrung angezeigt. Jede Bevölkerung benötigt unter normalen Umständen zwei Einheiten Nahrung. Wird eine Stadt ungesund, benötigt sie unter Umständen zusätzliche Nahrung (siehe unten). Übersteigt das Nahrungsangebot der Stadt die zur Ernährung der Bevölkerung notwendige Menge, füllt sich der Nahrungsbalken und die Stadt beginnt zu wachsen. Ist der Nahrungsbalken komplett gefüllt, erhält die Stadt einen Bevölkerungspunkt. (Umgekehrt bedeutet das, wenn eine Stadt nicht genug Nahrung hat, um die Bevölkerung zu versorgen, schwindet der Nahrungsbalken und es tritt eine Hungersnot ein, wenn er komplett geleert ist!)

Der Nahrungsbalken zeigt gewöhnlich an, wie viele Runden es dauert, bis die Stadt sich vergrößert. Wenn Sie den Cursor über den Nahrungsbalken bewegen, sehen Sie die exakte Menge aktuell gelagerter Nahrung und die Menge, die für das Wachstum benötigt wird.

Produktionsbalken

Unterhalb wird der Nahrungsbalken vom Produktionsbalken begleitet. Links auf dem Balken wird die aktuelle Produktionsmenge angezeigt, die jede Stadt pro Runde erzeugt. Der Mittelpunkt des Balkens zeigt an, was die Stadt gerade herstellt (eine Einheit, ein Gebäude oder ein Wunder) und wie viele Runden es dauert, bis das aktuelle Projekt abgeschlossen ist. Wenn Sie mit der Maus über den Produktionsbalken [scrollen], sehen Sie auch, wie viel Produktion bereits bei einem aktuellen Projekt geleistet wurde, und wie viel noch bis zur Vollendung notwendig ist.

Mit dem Verstreichen jeder Runde füllt sich der Produktionsbalken, bis das aktuelle Bauprojekt vollendet ist. Danach werden Sie aufgefordert, ein neues Bauprojekt für die Stadt auszuwählen, und der Prozess beginnt von vorn.

Stadtverteidigungs-Bonus

Rechts neben dem Namen der Stadt ist der Stadtverteidigungs-Bonus aufgeführt. Diesen Bonus erhalten alle Einheiten bei der Verteidigung dieser Stadt. Beachten Sie, dass die Stadt einen Defensivbonus durch das Errichten von Mauern und Burgen erhält, sowie durch kulturelle Fortschritte. Einheiten innerhalb der Stadt erhalten den höheren dieser beiden Boni, und dieser Bonus wird auch hier angezeigt.

Gesundheitsanzeige 21 > 16 (Healthy)

Rechts neben dem Nahrungsbalken befindet sich die Gesundheitsanzeige der Stadt, die das Maß der Gesundheit und Krankheit in der Stadt zeigt. Bei *Civilization IV* fügt jeder zusätzliche Bevölkerungspunkt der Stadt einen Punkt Krankheit (angezeigt durch das grüne ungesunde Gesicht) hinzu. Der Bau bestimmter Gebäude, wie etwa Schmieden oder Fabriken, oder die Gründung einer Stadt auf Geländearten wie Dschungel oder Schwemmland steigert ebenfalls die Krankheit einer Stadt. [Scrollen] Sie mit der Maus über das grüne ungesunde Gesicht, um zu sehen, woher die aktuelle Krankheit stammt.

Um Krankheit zu bekämpfen, muss eine Stadt über entsprechende Gesundheitspunkte verfügen, die durch ein "Rotes Kreuz"-Symbol angezeigt werden. Städte erhalten Gesundheit, wenn sie an frischem Wasser gebaut werden, von bestimmten Gebäuden wie Aquädukten und Krankenhäusern, und von Gesundheitsressourcen wie Weizen und Kühen. [Scrollen] Sie über das Gesundheitssymbol, um zu erfahren, woher die aktuelle Gesundheit stammt.

Eine Stadt, die mehr Gesundheit als Krankheit hat, oder eine gleiche Anzahl von beidem, erleidet keine ungewöhnlichen Auswirkungen. Eine Stadt mit mehr Krankheit als Gesundheit benötigt für jedes ungesunde Gesicht, welches das Gesundheitsmaß übersteigt, einen zusätzlichen Nahrungspunkt. So würde etwa eine Stadt der Größe 10 normalerweise 20 Nahrung brauchen, um alle Bewohner zu versorgen; hat die Stadt zwei ungesunde Gesichter mehr, als sie Gesundheitspunkte hat, benötigt sie 22 Nahrung, um alle Bewohner zu sättigen. Seien Sie vorsichtig damit, Städte über das Maß hinauswachsen zu lassen, das ihre Gesundheit verträgt: Städte, die zu ungesund sind, verfügen über zu wenig Nahrung, um die Bevölkerung zu versorgen, und werden allmählich verhungern.

Zufriedenheitsanzeige 22 > 14 (Happy)

Unterhalb der Gesundheitsanzeige befindet sich die Zufriedenheitsanzeige, die sowohl eine Reihe glücklicher wie unglücklicher Gesichter anzeigt. In einem Prozess, der dem der Krankheit ähnelt, fügt jeder Bevölkerungspunkt der Stadt ein weiteres unglückliches Gesicht (angezeigt durch ein rotes unglückliches Gesichtssymbol) hinzu. Lange Kriege oder der Besitz von Städten mit Menschen anderer Nationalität kann ebenfalls unglückliche Gesichter in einer Stadt auftauchen lassen. [Scrollen] Sie über das rote unglückliche Gesicht, um alle Ursachen der Unzufriedenheit in der Stadt zu sehen.

Wir empfehlen Ihnen, Unzufriedenheit mit zusätzlichen glücklichen Gesichtern zu bekämpfen, die durch ein lachendes gelbes Gesicht neben dem unglücklichen Gesicht angezeigt werden. Eine Stadt kann zusätzliche glückliche Gesichter erhalten, wenn in der Stadt eine Religion vorhanden ist, durch bestimmte Gebäude wie Tempel und Kolosseen, durch Zufriedenheit produzierende Ressourcen wie Pelz oder Färbemittel und auf viele andere Arten. (Denken Sie daran, dass Sie Ressourcen auch durch Handel und nicht nur durch Eigenproduktion erwerben können.) [Scrollen] Sie über das glückliche Gesicht, um zu sehen, woher die Zufriedenheit in Ihrer Stadt stammt.

Eine Stadt mit mehr glücklichen als unglücklichen Gesichtern oder gleicher Anzahl von beiden erfährt keinerlei Auswirkungen. Städte mit mehr unglücklichen als glücklichen

Gesichtern erhalten unglückliche Bürger, und zwar jeweils einen für jedes unglückliche Gesicht, um das die Anzahl unglücklicher Gesichter die der glücklichen Gesichter übersteigt (eine Stadt mit 7 glücklichen Gesichtern und 9 unglücklichen hat 2 unglückliche Bürger). Unglückliche Bürger essen Nahrung genau wie andere auch, weigern sich jedoch, zu arbeiten oder etwas zu Ihrer Zivilisation beizutragen. In Extremfällen kann eine Hungersnot die Folge sein, da unglückliche Bürger die Feldarbeit verweigern und keine zusätzliche Nahrung heranschaffen. Da unglückliche Bürger nichts weiter sind als eine Belastung Ihrer Stadt, ist es nur selten ratsam, eine Stadt ihr Zufriedenheitslimit übersteigen zu lassen, auch wenn dafür genügend Nahrung vorhanden ist.

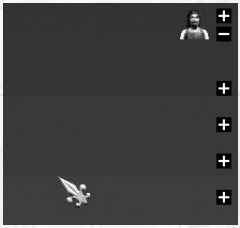
Religionsliste

Rechts vom Stadtverteidigungs-Bonus befindet sich die Religionsliste, auf der alle in der Stadt vertretenen Religionen angezeigt werden. Ist diese Stadt die Heilige Stadt einer Religion, steht neben dem Symbol dieser Religion ein goldener Stern. Sie können alle Auswirkungen einer Religion in der Stadt sehen, wenn Sie über das Religionssymbol [scrollen].

Ressourcenanzeige

Unterhalb der Religionsliste befindet sich die Ressourcenanzeige. Die Anzeige ist in drei Abschnitte geteilt (von links nach rechts), die alle strategischen, gesundheitlichen und Zufriedenheitsressourcen anzeigen, die für die Stadt verfügbar sind. Damit eine Ressource verfügbar ist, muss die Ressource modernisiert werden und sich innerhalb des "Stadtradius" befinden oder über eine Straße, Eisenbahn, einen Fluss oder eine Küste direkt mit Ihrer Stadt verbunden sein. Um die Vorzüge durch Handel gewonnener Ressourcen zu genießen, muss die Stadt durch ein Handelsnetzwerk an Ihre Hauptstadt angeschlossen sein (siehe Seite 65). In der Ressourcenanzeige erscheint für jede in der Stadt vorhandene Ressource ein Symbol. Wenn Sie mehr als eine Einheit einer bestimmten Ressource haben, erscheint neben dem Symbol eine Zahl, die Ihnen sagt, wie viel davon Ihre Zivilisation besitzt.

Spezialistenanzeige



Direkt unterhalb der Ressourcenanzeige befindet sich die Spezialistenanzeige. Diese besteht aus sechs Gesichtern, neben denen ein Plus (+) oder Minus (-) stehen kann; die Spezialisten sind, von oben nach unten: der Ingenieur, der Händler, der Wissenschaftler, der Künstler, der Priester und der Bürger. Haben Sie Große Persönlichkeiten in eine Stadt integriert um dort als Superspezialisten zu arbeiten (siehe "Große Persönlichkeiten" auf Seite 82), erscheinen sie unterhalb der Bilder der normalen Spezialisten.

Zu Beginn des Spiels kann als einziger Spezialist der Bürger erschaffen werden, wodurch die Stadt einen Produktionspunkt hinzugewinnt. Wenn Ihre Stadt zusätzliche Gebäude erschafft, erhalten Sie Zugriff auf andere Spezialisten. So erlaubt etwa der Bau einer Bibliothek einer Stadt die Erschaffung zweier Wissenschaftler, und ein Tempel erlaubt einer Stadt die Erschaffung eines Priesters. Beachten Sie auch, dass die Staatsform Kastensystem es einer Stadt ermöglicht, in unbegrenzter Anzahl Händler, Wissenschaftler und Künstler zu erschaffen, unabhängig davon, ob die Stadt über die normalerweise notwendigen Gebäude verfügt.

Um einen Spezialisten zu erschaffen, klicken Sie auf eines der in Bearbeitung befindlichen Geländefelder auf der Stadtkarte (diese Geländefelder sind von einem großen weißen Kreis umgeben.) Damit wird ein Bevölkerungspunkt Ihrer Stadt von der Landarbeit abgezogen und ein Bürger-Spezialist erschaffen. Sie können anschließend auf das Plus (+) neben einem der anderen Spezialisten klicken, und der Bürger-Spezialist wird zu dieser Art Spezialist. Um einen Spezialisten zu entfernen, klicken Sie auf das Minus (-) neben der Bezeichnung des Spezialisten; dadurch wird der Spezialist wieder in einen Bürger zurückverwandelt (und Sie können dann auf ein Geländefeld klicken und ihn wieder an die Arbeit schicken).

Vergessen Sie nicht, dass Spezialisten zwei Einheiten Nahrung benötigen, daher kann die Schaffung zu vieler Spezialisten eine Stadt in eine Hungersnot stürzen. Generell können sich die Städte mit der meisten Nahrung die meisten Spezialisten leisten.

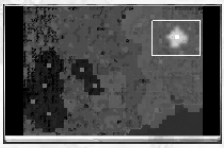
Alle Spezialisten außer dem Bürger erzeugen darüber hinaus Große Persönlichkeit-Punkte. Im folgenden Abschnitt finden Sie mehr Informationen zu diesem Thema.

Große Persönlichkeit-Punkte

Direkt unterhalb der Spezialistenanzeige befindet sich die Anzeige der Große Persönlichkeit-Punkte, die den Fortschritt einer Stadt bei der Erzeugung einer Großen Persönlichkeit anzeigt. Alle Spezialisten außer dem Bürger erzeugen Punkte für die Erschaffung Großer Persönlichkeiten, wobei die Art der erzeugten Punkte dem Typus des Spezialisten entspricht. Anders gesagt, Ingenieure erzeugen Punkte für die Erschaffung Großer Ingenieure, Priester für Große Propheten etc. Unter gewöhnlichen Umständen kann jeder Spezialist pro Runde 3 Große Persönlichkeit-Punkte hervorbringen, dies kann jedoch durch bestimmte Anführereigenschaften, Wunder und Staatsformen erhöht werden. Wunder erzeugen ebenfalls kleine Mengen Große Persönlichkeit-Punkte.

Anhand der Große Persönlichkeit-Punkte sehen Sie den Fortschritt Ihrer Stadt auf dem Weg zur Erzeugung einer Großen Persönlichkeit. Der Balken beginnt bei 0, und wenn er komplett gefüllt ist, wird in der Stadt eine Große Persönlichkeit erzeugt. Der Balken zeigt an, wie viele Große Persönlichkeit-Punkte pro Runde erzeugt werden. [Scrollen] Sie über den Balken, um abzulesen, wie viele Punkte bisher erzeugt wurden, wie viele noch vonnöten sind, und wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, einen bestimmten Typus Große Persönlichkeit zu erzeugen. Möchten Sie einen bestimmten Typus erzeugen, versuchen Sie mehr damit verbundene Spezialisten zu erzeugen (etwa Händler, um einen Großen Händler und Künstler, um einen Großen Künstler zu erzeugen.)

Übersichtskarte



Die Standard-Übersichtskarte aus dem Hauptbildschirm des Spiels erscheint auch auf dem Stadt-Bildschirm unterhalb der Große Persönlichkeit-Punktanzeige. Die Übersichtskarte zeigt Ihnen, wo sich die gerade von Ihnen betrachtete Stadt befindet.

Stadt-Verwaltungsmenü

Im kleinen Feld gleich links von der Übersichtskarte befindet sich das Stadt-Verwaltungsmenü, das zwei verschiedene Funktionen beinhaltet: Optionen, um die Produktion der Stadt zu beschleunigen, und die Steuerung des Stadtverwalters.

Der oberste Button im Stadt-Verwaltungsmenü ist der Rekrutieren-Button. Wenn Sie auf diesen Button klicken, wird eine freie Einheit zur Verteidigung der Stadt herangezogen. Das Rekrutieren setzt die Staatsform Nationale Selbständigkeit voraus, reduziert die Bevölkerung einer Stadt und verursacht Unzufriedenheit, daher sollte nicht allzu oft davon Gebrauch gemacht werden.

Unterhalb des Rekrutieren-Buttons befinden sich zwei Optionen, um die Produktion zu beschleunigen. Der Button links setzt die Staatsform Sklaverei voraus und opfert einen Teil der Stadtbevölkerung, um das Produktionsziel zu erfüllen. Der Button rechts setzt die Staatsform Allgemeines Wahlrecht voraus und verlangt die Ausgabe von Gold, um die Produktion anzutreiben. Diese Buttons erscheinen nur, wenn die entsprechende Staatsform angewandt wird, ansonsten erscheinen sie grau und können nicht benutzt werden. [Scrollen] Sie über jeden Button, um zusätzliche Informationen zu den Kosten zu erhalten.

Die acht unteren Buttons ermöglichen Ihnen die Interaktion mit dem Stadtverwalter, den Sie instruieren können, wie Sie die Stadt gerne verwaltet hätten. Der Button mit dem Hammer in der Mitte eines Kreises aktiviert die Produktionsautomatisierung. Wenn Sie auf diesen Button klicken, geben Sie dem Verwalter die Kontrolle über die Produktion der Stadt. (Beachten Sie bitte, dass der Verwalter nicht immer dieselben Entscheidungen trifft wie Sie!) Der kreisrunde Button rechts aktiviert Bürgerautomatisierung. Wenn Sie darauf klicken, geben Sie dem Verwalter der Stadt die Erlaubnis, die Bevölkerungspunkte der Stadt nach eigenem Gutdünken zu verwalten.

Der Verwalter wird normalerweise versuchen, ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Nahrung, Produktion und Wirtschaft herzustellen, aber Sie können mit Hilfe der sechs kleinen Buttons am Rand des Stadt-Verwaltungsmenüs weitere Anweisungen erteilen. Der Button "Schwerpunkt Nahrung" befiehlt dem Verwalter, sich auf das Wachstum zu konzentrieren, der Button "Schwerpunkt Produktion" lenkt die Konzentration auf die Erzeugung möglichst vieler Hämmer, der Button "Schwerpunkt Wirtschaft" auf den größtmöglichen Gesamt-Wirtschaftsausstoß. Unterhalb befinden sich der Button "Schwerpunkt Forschung" (die sich naturgemäß auf Naturwissenschaften konzentriert), "Schwerpunkt Große Persönlichkeiten" (dadurch wird versucht, die maximale Anzahl an Spezialisten zu erzeugen, um mehr Große Persönlichkeiten zu erhalten), und letztlich

"Wachstum vermeiden" (dadurch wird die Größe der Stadt auf dem aktuellen Stand angehalten; manchmal ist es besser, eine Stadt nicht weiter wachsen zu lassen, um unglückliche Bürger zu vermeiden). Sie können diese Buttons auch kombinieren, um dem Verwalter mehrere Befehle zu erteilen. Es ist etwa möglich, den Verwalter anzuweisen, den Schwerpunkt Große Persönlichkeiten zu setzen und gleichzeitig Wachstum zu vermeiden.

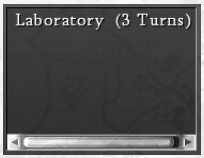
Stadt-Baumenü

Das Stadt-Baumenü befindet sich am unteren Rand des Stadt-Bildschirms, links vom Stadt-Verwaltungsmenü. Hier können Sie auswählen, was die Stadt als Nächstes bauen soll: eine Einheit, ein Gebäude oder ein Wunder. Das Stadt-Baumenü ist scrollbar: Es enthält eine Liste mit Symbolen, die alles anzeigen, was die Stadt bauen kann, angefangen von Einheiten über Gebäude, Wunder und (letztendlich) Raumschiffteile. Manche Symbole erscheinen vielleicht grau, zum Zeichen, dass Ihre Stadt eine bestimmte Voraussetzung für den Bau nicht erfüllt. [Scrollen] Sie über das Symbol, um herauszufinden, was Ihre Stadt für die Produktion braucht. (Sie können auch über jedes beliebige, farbig erscheinende Symbol [scrollen], um mehr Informationen darüber zu erhalten.)

Abbildungsfenster

Links vom Stadt-Baumenü befindet sich das Abbildungsfenster, das eine dreidimensionale Abbildung dessen zeigt, was die Stadt gerade baut.

Stadt-Produktionsliste



Links vom Abbildungsfenster in der unteren linken Ecke des Stadt-Bildschirms befindet sich die Bauliste. Diese Liste enthält alle verschiedenen Projekte, die der Stadt zugewiesen wurden. Das aktuelle Projekt steht dabei an erster Stelle. Üblicherweise wird einer Stadt nur eine Aufgabe erteilt, aber Sie können für den Stadtverwalter eine Liste zusammenstellen, der er folgen soll, indem Sie auf Objekte im Stadt-Baumenü [Umschalt-klicken]. Sobald ein Projekt abgeschlossen wurde, rückt das nächste auf der Liste nach oben an dessen Stelle. Um ein Projekt aus der Produktionsliste zu entfernen, klicken Sie es an.

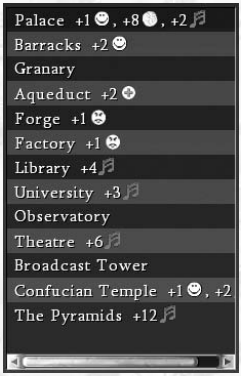
Kulturanzeige

Oberhalb des Abbildungsfensters und der Stadt-Produktionsliste befindet sich die Kulturanzeige der Stadt, die angibt, wie viel Kultur die Stadt hervorbringt. Die Kulturanzeige gibt die Rate an, mit der jede Runde Kultur akkumuliert wird, und zeigt ein Wort an, das den aktuellen kulturellen Entwicklungsstand der Stadt ausdrückt (Null, Gering, Beginnend etc.). Jeder kulturelle Rang gibt der Stadt einen Defensivbonus von 20%.

[Scrollen] Sie über die Kulturanzeige, um zu sehen, wie viel Kultur es in Ihrer Stadt gibt und wie viel nötig ist, um die nächste kulturelle Entwicklungsstufe zu erreichen.

Stadt-Nationalität 100% Incan

Direkt oberhalb der Kulturanzeige befindet sich die Stadt-Nationalität, eine Prozentanzeige, die aussagt, wie viele Bürger Ihrer Nationalität die Stadt enthält. (Denken Sie daran, Angehörige anderer Nationalitäten werden unglücklich, wenn Sie gegen ihre Zivilisation einen Krieg führen.)



Stadt-Bauplan

Der größte Teil des Stadt-Bildschirms wird links vom Stadt-Bauplan eingenommen, einer Liste aller in der Stadt vorhandenen Gebäude und Wunder. Der Stadt-Bauplan zeigt wie viel Kultur, Gold oder glückliche Gesichter jedes einzelne Gebäude oder Wunder beiträgt. Wenn Sie darüber [scrollen], erhalten Sie zusätzliche Informationen.

Handelseinkommensliste

Oberhalb des Stadt-Bauplans befindet sich die Handelseinkommensliste, die alle im Besitz der Stadt befindlichen Handelswege anzeigt. Handelswege entstehen bei *Civilization IV* automatisch zwischen Städten, wobei jede Stadt die profitabelsten Handelswege ausbildet. Bei Spielbeginn hat jede Stadt nur einen Handelsweg, doch zusätzliche Technologien, Gebäude, Wunder und bestimmte Staatsformen erhöhen die Anzahl Handelswege, die eine Stadt haben kann. Handelswege können in Städte führen, die Ihrer eigenen Zivilisation angehören, oder auch in fremde Zivilisationen. Fremde Handelswege sind fast immer lukrativer, erfordern aber ein Offene-Grenzen-Abkommen mit anderen Zivilisationen. Manche Gebäude, wie Häfen, können die Einkünfte aus Handelswegen erhöhen.

Handelswege erhöhen den Grundwert des Wirtschaftsausstoßes einer Stadt (siehe Seite 156 für mehr Informationen darüber, wie der Grundwert des Wirtschaftsausstoßes in Gold und Forschung umgewandelt wird.) Hat eine Stadt drei Handelswege, die jeweils 10 Wirtschaft einbringen, hat diese Stadt zusätzlich einen Grundwert Wirtschaftsausstoß von +30, der auf Forschung, Reichtum oder Kultur angewandt werden kann. Wenn Ihre Zivilisation eine Reihe Offene-Grenzen-Abkommen unterzeichnet, kann das Einkommen aus Handelswege extrem profitabel sein und den Fortschritt der wissenschaftlichen Forschung Ihrer Zivilisation ankurbeln.

Stadtunterhalt Maintenance: ==========> -1

Gleich oberhalb der Handelseinkommensliste befindet sich die Stadtunterhalt-Anzeige. Kurz gesagt, in dieser Anzeige sehen Sie, wie viel es Ihre Zivilisation kostet, diese Stadt zu unterhalten. Ihre Hauptstadt beginnt mit Unterhaltskosten von 0, doch wenn Sie mehr

Städte gründen, werden diese Ihre Zivilisation allmählich Gold kosten. Unterhaltskosten entstehen auf zwei Arten: die Entfernung der Stadt von der Hauptstadt und die Gesamtzahl Städte in Ihrer Zivilisation. [Scrollen] Sie über die Stadtunterhalt-Anzeige, um zu sehen, was den Unterhalt einer Stadt in die Höhe treibt.

Stadtunterhaltskosten können Sie auf mehrere Arten in den Griff bekommen. Eine der besten Lösungen ist, in den meisten Städten Gerichtsgebäude zu bauen. Jedes Gerichtsgebäude reduziert die Stadtunterhaltskosten um 50%. Wenn Sie genug Gerichtsgebäude bauen, kann Ihre Zivilisation außerdem die Verbotene Stadt bauen, die als zweite Hauptstadt dient und dazu beiträgt, die Unterhaltskosten zu senken, die sich aus der Entfernung Ihrer Städte zur Hauptstadt ergeben.

Die Staatsform Staatseigentum letztlich annulliert alle Unterhaltskosten, die aus der Entfernung zur Hauptstadt resultieren.

Beachten Sie, dass Gerichtsgebäude und Staatseigentum im frühen Spiel nicht leicht zu erreichen sind, und Sie daher immer vorsichtig sein sollten, damit Ihre Zivilisation nicht übermäßig wächst. Wenn Sie sich zu schnell ausbreiten, erschöpfen Sie Ihren Goldvorrat und senken die Forschungsgeschwindigkeit Ihrer Zivilisation.

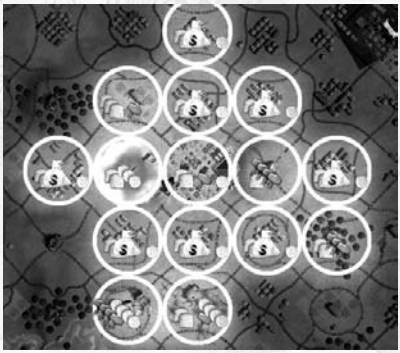
Investitionsanteile

Links oben auf dem Stadt-Bildschirm sehen Sie die Investitionsanteile, einer für Forschung, einer für Gold und (später) einer für Kultur. Dies sind dieselben Investitionsanteile, die auf dem Hauptbildschirm auftauchen. (Sie können sie sowohl hier auf dem Stadt-Bildschirm wie auf dem Hauptbildschirm anpassen.) Der Stadt-Bildschirm zeigt genau, wie viele Forschungspunkte, wie viel Gold und wie viel Kultur in dieser bestimmten Stadt mithilfe der aktuellen Investitionsanteile erzeugt wird. Die Anteile legen fest, wie viel vom gesamten Wirtschaftsausstoß der Stadt in jede Kategorie investiert wird.

Wie üblich, [scrollen] Sie über jeden Investitionsanteil, um einen detaillierten Überblick darüber zu erhalten, wie die Stadt ihren Wirtschaftsausstoß verwendet. Sagen wir zum Beispiel, die Stadt hat eine Gesamtwirtschaft von 30, investiert 80% in die Forschung und 20% in Reichtum, verfügt über eine Bibliothek (+25% Forschung) und einen Wissenschaftler-Spezialisten (+3 Forschungspunkte). Wenn Sie über die Investitionsanteile [scrollen], erfahren Sie, dass die Stadt jede Runde 6 Gold produziert (20% von 30 = 6) und 24 Basis-Forschungspunkte produziert (80% von 30 = 24), woraus nach Einbeziehung der Bibliothek und des Wissenschaftlers 34 werden ((24 + 3) x 1,25 = 33,75).

Wenn Sie den Anteil erhöhen, den Ihre Zivilisation in Kultur investiert, erhält jede Ihrer Städte ein weiteres glückliches Gesicht und mehr, wenn die Städte, Theater, Funktürme oder Kolosseen enthalten.

Stadtkarte



Die große Karte, die den Großteil des mittleren Bildschirms einnimmt, ist die Stadtkarte. Hier können Sie manuell auswählen, welche Geländefelder in der Stadt die Bevölkerung Ihrer Stadt bearbeiten soll. Die sorgfältige Verwaltung der Geländefelder, die Ihre Städte bearbeiten, kann für das Wachstum und die Entwicklung Ihrer Zivilisation von großem Nutzen sein. Für jeden Bevölkerungspunkt, den die Stadt besitzt, können Sie ein Geländefeld auswählen, das die Bevölkerung bearbeiten soll. (Sie können auf Wunsch auch Spezialisten einsetzen, siehe oben). Geländefelder in Arbeit sind durch große weiße Kreise gekennzeichnet.

Jedes Geländefeld bringt eine gewisse Menge Nahrung, Produktion und Wirtschaft hervor. Mehr Nahrung lässt Ihre Stadt schneller wachsen, mehr Produktion lässt Sie schneller bauen, mehr Wirtschaft beschleunigt die Forschung – es liegt an Ihnen, zu entscheiden, was zu verschiedenen Zeitpunkten jeweils am wichtigsten ist.

Beachten Sie, dass Sie die Geländefelder, die Ihre Bevölkerung bearbeiten soll, nicht manuell auswählen müssen. Der Stadtverwalter übernimmt das automatisch für Sie. Auf sich gestellt, versuchen Stadtverwalter in der Regel eine ausgewogene Mischung aus Nahrung, Produktion und Wirtschaft zu finden, doch Sie können dem Verwalter mithilfe des Stadt-Verwaltungsmenüs zusätzliche Befehle erteilen (siehe Seite 138).

Um die Geländefelder zu wechseln, an denen eine Stadt gerade arbeitet, klicken Sie auf ein Feld, das von einem weißen Kreis umgeben ist. So entfernen Sie die Bevölkerung von der Arbeit an diesem Geländefeld und erschaffen einen Bürger-Spezialisten. Dann klicken Sie erneut auf ein beliebiges Feld, das die Stadt bearbeiten soll, und der Bürger-Spezialist wird auf dem Feld, das Sie neu ausgewählt haben, wieder mit seiner Arbeit fortfahren.

Einheitenliste

Alle Einheiten, die innerhalb einer Stadt stationiert sind, erscheinen am unteren Rand der Stadtkarte. Sie können die Statistiken jeder Einheit sehen, indem Sie über das zugehörige Symbol [scrollen]. Passen nicht alle Einheiten auf den Bildschirm, klicken Sie auf die Zeichen Plus (+) und Minus (-), um durch alle Einheiten zu schalten.

ZIVILISATIONEN

Der folgende Abschnitt beinhaltet eine Auflistung aller Zivilisationen des Spiels sowie deren jeweilige Spezialeinheiten, Staatsoberhäupter und die Merkmale der Staatsoberhäupter.

MERKMALE DER STAATSOBERHÄUPTER

Jedes Staatsoberhaupt verfügt über zwei Merkmale, die ihm oder ihr besondere Fähigkeiten im Spiel verleihen. Diese Merkmale sind:

Aggressiv

Effekt: Zügige Beförderung (Kampf I) für alle Nahkampf- und Schießpulver-Einheiten
Halbe Produktionskosten: Kasernen, Trockendocks

Kreativ

Effekt: +2 Kultur pro Runde und Stadt.
Halbe Produktionskosten: Kolosseum, Theater

Expansiv

Effekt: +2 Gesundheit pro Stadt.
Halbe Produktionskosten: Kornspeicher, Hafen

Finanzorientiert

Effekt: +1 Wirtschaft an Stellen, an denen 2 oder mehr Wirtschaftspunkte generiert werden.
Halbe Produktionskosten: Bank

Industriell

Effekt: +50% auf Wunderproduktion.
Halbe Produktionskosten: Schmiede

Organisiert

Effekt: -50% Staatsform-Unterhaltskosten.
Halbe Produktionskosten: Gerichtsgebäude, Leuchtturm

Philosophisch

Effekt: +100% Geburtenrate Großer Persönlichkeiten.
Halbe Produktionskosten: Universität

Spirituell

Effekt: Keine Anarchie.
Halbe Produktionskosten: Tempel

LISTE DER ZIVILISATIONEN

Ausführliche geschichtliche Hintergrundinformationen zu den einzelnen Zivilisationen finden Sie in der Zivilopädie.

Das Amerikanische Reich

Starttechnologien: Landwirtschaft, Fischen

Spezialeinheit: Navy Seal (ersetzt den Marine)

Staatsoberhaupt 1: Roosevelt

Merkmal: Industriell

Merkmal: Organisiert

Bevorzugte Staatsform: Allgemeines Wahlrecht

Staatsoberhaupt 2: Washington

Merkmal: Finanzorientiert

Merkmal: Organisiert

Bevorzugte Staatsform: Allgemeines Wahlrecht

Das Arabische Reich

Starttechnologien: Mystik, Das Rad

Spezialeinheit: Kamel-Bogenschütze (ersetzt Ritter)

Staatsoberhaupt: Saladin

Merkmal: Philosophisch

Merkmal: Spirituell

Bevorzugte Staatsform: Theokratie

Das Aztekenreich

Starttechnologien: Mystik, Jagen

Spezialeinheit: Jaguarkrieger (ersetzt Schwertkämpfer)

Staatsoberhaupt: Montezuma

Merkmal: Aggressiv

Merkmal: Spirituell

Bevorzugte Staatsform: Polizeistaat

Das Chinesische Reich

Starttechnologien: Landwirtschaft, Bergbau

Spezialeinheit: Cho-Ko-Nu (ersetzt Armbrustschützen)

Staatsoberhaupt 1: Mao Zedong

Merkmal: Philosophisch

Merkmal: Organisiert

Bevorzugte Staatsform: Staatseigentum

Staatsoberhaupt 2: Qin Shi Huangdi

Merkmal: Industriell

Merkmal: Finanzorientiert

Bevorzugte Staatsform: Polizeistaat

Das Ägyptische Reich

Starttechnologien: Das Rad, Landwirtschaft

Spezialeinheit: Kriegsstreitwagen (ersetzt Streitwagen)

Staatsoberhaupt: Hatschepsut

Merkmal: Spirituell

Merkmal: Kreativ

Bevorzugte Staatsform: Erbrecht

Das Englische Reich

Starttechnologien: Fischen, Bergbau

Spezialeinheit: Rotröcke (ersetzt Schützen)

Staatsoberhaupt 1: Elizabeth

Merkmal: Philosophisch

Merkmal: Finanzorientiert

Bevorzugte Staatsform: Religionsfreiheit

Staatsoberhaupt 2: Victoria

Merkmal: Expansiv

Merkmal: Finanzorientiert

Bevorzugte Staatsform: Repräsentation

Das Französische Reich

Starttechnologien: Das Rad, Landwirtschaft

Spezialeinheit: Französischer Musketier (ersetzt Musketier)

Staatsoberhaupt 1: Louis XIV.

Merkmal: Organisiert

Merkmal: Kreativ

Bevorzugte Staatsform: Erbrecht

Staatsoberhaupt 2: Napoleon

Merkmal: Aggressiv

Merkmal: Industriell

Bevorzugte Staatsform: Repräsentation

Das Deutsche Reich

Starttechnologien: Jagen, Bergbau

Spezialeinheit: Deutscher Panzer (ersetzt Panzer)

Staatsoberhaupt 1: Bismarck

Merkmal: Expansiv

Merkmal: Industriell

Bevorzugte Staatsform: Repräsentation

Staatsoberhaupt 2: Frederick

Merkmal: Philosophisch

Merkmal: Kreativ

Bevorzugte Staatsform: Allgemeines Wahlrecht

Das Griechische Reich

Starttechnologien: Fischen, Jagen

Spezialeinheit: Phalanx (ersetzt Lanzenkämpfer)

Staatsoberhaupt: Alexander

Merkmal: Philosophisch

Merkmal: Aggressiv

Bevorzugte Staatsform: Erbrecht

Das Inkareich

Starttechnologien: Landwirtschaft, Mystik
Spezialeinheit: Quechua (ersetzt Krieger)

Staatsoberhaupt: Huayna Capac

Merkmal: Aggressiv

Merkmal: Finanzorientiert

Bevorzugte Staatsform: Erbrecht

Das Indische Reich

Starttechnologien: Mystik, Bergbau

Spezialeinheit: Schneller Bautrupp (ersetzt Bautrupp)

Staatsoberhaupt 1: Asoka

Merkmal: Spirituell

Merkmal: Organisiert

Bevorzugte Staatsform: Allgemeines Wahlrecht

Staatsoberhaupt 2: Gandhi

Merkmal: Spirituell

Merkmal: Industriell

Bevorzugte Staatsform: Allgemeines Wahlrecht

Das Japanische Reich

Starttechnologien: Fischen, Das Rad

Spezialeinheit: Samurai (ersetzt Streitkolbenträger)

Staatsoberhaupt: Tokugawa

Merkmal: Aggressiv

Merkmal: Organisiert

Bevorzugte Staatsform: Merkantilismus

Das Malinesische Reich

Starttechnologien: Das Rad, Bergbau

Spezialeinheit: Plänkler (ersetzt Bogenschützen)

Staatsoberhaupt: Mansa Musa

Merkmal: Spirituell

Merkmal: Finanzorientiert

Bevorzugte Staatsform: Freie Marktwirtschaft

Das Mongolische Reich

Starttechnologien: Jagen, Das Rad

Spezialeinheit: Keshik (ersetzt berittene Bogenschützen)

Staatsoberhaupt 1: Dschingis Khan

Merkmal: Aggressiv

Merkmal: Expansiv

Bevorzugte Staatsform: Polizeistaat

Staatsoberhaupt 2: Kublai Khan

Merkmal: Aggressiv

Merkmal: Kreativ

Bevorzugte Staatform: Erbrecht

Das Persische Reich

Starttechnologien: Landwirtschaft, Jagen

Spezialeinheit: Krummsäbelkämpfer (ersetzt Streitwagen)

Staatsoberhaupt: Kyros

Merkmal: Expansiv

Merkmal: Organisiert

Bevorzugte Staatsform: Repräsentation

Das Römische Reich

Starttechnologien: Fischen, Bergbau

Spezialeinheit: Prätorianer (ersetzt Schwertkämpfer)

Staatsoberhaupt: Julius Cäsar

Merkmal: Expansiv

Merkmal: Kreativ

Bevorzugte Staatsform: Repräsentation

Das Russische Reich

Starttechnologien: Jagen, Bergbau

Spezialeinheit: Kosak (ersetzt Kavallerie)

Staatsoberhaupt 1: Katharina

Merkmal: Kreativ

Merkmal: Finanzorientiert

Bevorzugte Staatsform: Erbrecht

Staatsoberhaupt 2: Peter

Merkmal: Philosophisch

Merkmal: Expansiv

Bevorzugte Staatsform: : Polizeistaat

Das Spanische Reich

Starttechnologien: Fischen, Mystik

Spezialeinheit: Konquistador (ersetzt Ritter)

Staatsoberhaupt: Isabella

Merkmal: Spirituell

Merkmal: Expansiv

Bevorzugte Staatsform: Polizeistaat

SCHWIERIGKEITSGRADE

Wenn Sie im Laufe des Spiels immer besser werden, möchten Sie vermutlich den Schwierigkeitsgrad ein wenig erhöhen, um Ihrer Zivilisation größere Herausforderungen in den Weg zu stellen. Dieser Abschnitt befasst sich im Detail damit, was genau bei einer Erhöhung des Schwierigkeitsgrads passiert.

EINSTELLUNG DER SCHWIERIGKEIT

Die verschiedenen Schwierigkeitsgrade variieren von "Siedler" (diese Einstellung wird im Tutorial benutzt) über "Adliger" (die Standard-Spielschwierigkeit) bis zu "Gottheit" (ein nahezu unlösbarer Schwierigkeitsgrad). Der Schwierigkeitsgrad wird während der Spieleinstellungen ausgewählt. Hat das Spiel erst einmal angefangen, können Sie den Schwierigkeitsgrad nicht mehr ändern. (Für ein eigenes Spiel können Sie die Einstellung der Schwierigkeit über ein Auswahlmenü vornehmen.)

AUSWIRKUNGEN EINES HÖHEREN SCHWIERIGKEITSGRADS

Die Auswahl eines höheren Schwierigkeitsgrads hat folgende Auswirkungen.

Barbaren

In den niedrigeren Schwierigkeitsgraden genießen Ihre Einheiten im Kampf erhebliche Vorteile gegenüber wilden Tieren und Barbaren. Wird der Schwierigkeitsgrad erhöht, verringert sich dieser Vorteil und verschwindet schließlich ganz. Außerdem treten Barbaren in höheren Schwierigkeitsgraden öfter und in größerer Zahl in Erscheinung. Sie erscheinen zudem immer früher!

Freie Einheiten

In den niedrigeren Schwierigkeitsgraden erhalten Sie eine große Anzahl so genannter freier Einheiten. Das bedeutet, dass Sie mehr Einheiten aufbauen können, bevor Sie diese mit Gold bezahlen müssen. Je höher der Schwierigkeitsgrad ist, desto geringer ist die Zahl dieser freien Einheiten.

Forschung

In den niedrigeren Schwierigkeitsgraden sind neue Technologien billiger zu erforschen, in höheren Schwierigkeitsgraden wird es teurer.

Unterhaltskosten

Die Unterhaltskosten, Kosten für Staatsformen und die Inflation steigen in höheren Schwierigkeitsgraden stetig an, und Ihr Haushalt wird daher immer angespannter.

Gesundheit und Zufriedenheit

In Ihren Städten herrscht zu Beginn immer eine bestimmte Gesundheit und Zufriedenheit. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto geringer werden diese angesetzt. So verfügt eine neue Stadt in der Schwierigkeitsstufe "Häuptling" z. B. über drei Gesundheits- und sechs Zufriedenheitspunkte, im Schwierigkeitsgrad "Gottheit" jedoch

nur über einen Gesundheitspunkt und drei Zufriedenheitspunkte. Ihre Städte sinken in den höheren Schwierigkeitsgraden also schneller auf das erforderliche Minimum an Gesundheit und Zufriedenheit.

KI-Handicap

Der Schwierigkeitsgrad legt fest, wie schnell KI-geführte Zivilisationen sich entwickeln und ausbreiten. In den niedrigen Schwierigkeitsstufen benötigen sie mehr Zeit, um Gebäude und Wunder zu konstruieren, Städte zu errichten und neue Technologien zu erforschen. In der Schwierigkeitsstufe "Adliger" spielt die KI zu ähnlichen Bedingungen wie ein Spieler, während sie in den höheren Schwierigkeitsgraden einen Vorteil hat.

KI-Zugaben

In den höheren Schwierigkeitsgraden erhalten die Zivilisationen der KI zusätzliche Einheiten beim Start. Besonders spürbar werden Sprünge zwischen den Schwierigkeitsgraden "Monarch" (ein freier Bautrupp), "Unsterblicher" (zwei freie Bautrupps) und "Gottheit" (ein freier Siedler). In den höheren Schwierigkeitsgraden verfügen die KI-Zivilisationen außerdem über zusätzliche Starttechnologien.

Stammesdörfer

Auch die Ergebnisse, die Sie durch das Betreten eines Stammesdorfes erhalten, unterscheiden sich in den verschiedenen Schwierigkeitsgraden. In den niedrigeren Schwierigkeitsgraden ist die Chance, ein gutes Ergebnis zu erzielen, wesentlich höher. Bedenken Sie außerdem, dass ein Siedler oder ein Bautrupp nur bis zum Schwierigkeitsgrad Kriegsherr herausspringen kann.

DER OPTIONEN-BILDSCHIRM

Der Optionen-Bildschirm ermöglicht es Ihnen, viele Aspekte in *Civilization IV* Ihren Bedürfnissen anzupassen, wie z. B. die angezeigten Spielinformationen, die Aktivierung von Einheiten, Schnelltastenbelegung, Grafik- und Soundeinstellungen sowie die Spieluhr.

DEN OPTIONEN-BILDSCHIRM AUFRUFEN

Drücken Sie [Strg-O], um den Optionen-Bildschirm aufzurufen. Sie können auch vom Hauptbildschirm aus [Esc] (die Escape-Taste) drücken und dann auf "Optionen-Bildschirm" [klicken].

AUFBAU DES OPTIONEN-BILDSCHIRMS

Der Optionen-Bildschirm ist in vier verschiedene Abschnitte unterteilt: Spiel, Grafik, Audio und Uhr. Beim Aufrufen des Optionen-Bildschirms wird Ihnen zunächst der Abschnitt "Spiel" angezeigt. [Klicken] Sie auf die gekennzeichneten Schaltflächen im oberen Bereich des Bildschirms, um zwischen den Abschnitten zu wechseln. Sie finden außerdem noch eine Schaltfläche, über die Sie zur "Profilverwaltung" gelangen.

PROFILVERWALTUNG

Wenn Sie an einem Gemeinschaftsrechner spielen, kann jeder Spieler ein eigenes Profil anlegen und so seine eigenen Einstellungen vornehmen und speichern.

DER SPIEL-BILDSCHIRM

Dieser Bildschirm ermöglicht Ihnen das Ein- und Ausschalten diverser Anzeige- und Hilfsoptionen. Aktivierte Optionen sind mit einem Kontrollhäkchen versehen, inaktive mit einem leeren Kontrollfeld. [Klicken] Sie auf eine Option, um diese ein- oder auszuschalten.

[Scrollen] Sie über eine Option, um mehr über sie zu erfahren.

GRAFIKMENÜ

Über dieses Menü können Sie die Grafikeinstellungen Ihrem Computer und Ihrer Grafikkarte anpassen. [Scrollen] Sie über die verschiedenen Optionen, um mehr über sie zu erfahren.

AUDIO-BILDSCHIRM

Über den Bildschirm der Audiooptionen können Sie die Audioausgabe des Spiels Ihren persönlichen Vorlieben anpassen. Auch hier gilt: [Scrollen] Sie über die verschiedenen Optionen, um mehr über sie zu erfahren.

UHR-BILDSCHIRM

Über den Bildschirm der Uhroptionen können Sie eine Uhr ein- und ausschalten, damit Sie wissen, wie lange Sie gespielt haben. Sie können auch eine Alarmfunktion einschalten, die Sie darauf aufmerksam macht, dass Sie zur Arbeit müssen. Oder zum Essen! [Scrollen] Sie über die Einträge, um mehr über sie zu erfahren.

DER BILDSCHIRM "EIGENES SPIEL"

Der Bildschirm "Eigenes Spiel" ermöglicht Ihnen ein paar Feineinstellungen. Obwohl diese Einstellungen ursprünglich entwickelt wurden, um Multiplayer-Spiele einzurichten, können Sie auch in Ihren Solospielen einige nette Veränderungen vornehmen.

DAS SPIELERMENÜ

Im Spielermenü können Sie angeben, wie viele Zivilisationen Teil Ihres Spiels werden. Sie können außerdem angeben, welchen Zivilisationen Sie begegnen werden.

Spielermenü

Ihr Spielername wird immer oben in der Liste angezeigt, sofern Sie das entsprechende Spiel eingerichtet haben. In den weiteren Feldern können Sie eine der drei folgenden Angaben machen.

Offen: Alle anderen Spieler können diese Rolle übernehmen. Im Abschnitt "Multiplayer-Spiele" erhalten Sie dazu genauere Informationen.

KI: Diese Rolle wird von der KI übernommen (Standardeinstellung für Einzelspieler-Spiele)

Geschlossen: Niemand wird diese Rolle übernehmen.

EINSCHRÄNKUNG DER SPIELGRÖßE

Die Höchstzahl der Zivilisationen, die in einem Spiel auftauchen, wird durch die Größe der Karte bestimmt. Sie können gegen weniger KI-Gegner spielen, indem Sie eines oder mehrere der Felder als "geschlossen" definieren.

Teamzuordnungsmenü

Dieses Menü ermöglicht es Ihnen, mehrere Zivilisationen in festen Allianzen zusammenzufügen. Weisen Sie dazu den Zivilisationen die gleiche Teamnummer zu. Sie können also z. B. ein Spiel mit sechs Zivilisationen spielen, die in drei Teams à zwei Zivilisationen aufgeteilt sind.

ALLIANZEN

Während eines Spiels haben Teamkameraden immer die gleiche Sicht der Dinge und teilen Wundereffekte sowie die Erforschung neuer Technologien. Sie teilen außerdem Sieg und Niederlage. Die Grenzen zwischen Teamgefährten sind immer offen und innerhalb eines Teams können sich die Zivilisationen nicht gegenseitig den Krieg erklären. Erklärt ein Teammitglied einer anderen Zivilisation den Krieg, zieht das gesamte Team in den Krieg. Obwohl dies vor allem für Multiplayer-Spiele sinnvoll ist, kann es auch für einige spannende Erfahrungen in Einzelspieler-Spielen sorgen.

Staatsoberhaupt-Auswahl

Sie können aussuchen, welche Staatsoberhäupter in dem Spiel erscheinen werden. Sie können dabei jedoch auch einiges dem Zufall überlassen.

Schwierigkeitsgrad-Auswahl

In diesem Menü können Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels bestimmen, jedoch nur für die tatsächlichen Spieler (ausgewiesen als "Offen").

Zusätzliche Schaltflächen
In bestimmten Karten oder Szenarien können Sie noch weitere Entscheidungen über das Spiel fällen. Besuchen Sie die offizielle Internetseite zu *Civilization IV,* um neue Karten und Szenarien runterzuladen.

SPIELPROFIL
Dieser Bereich des Bildschirms ist in zwei Abschnitt unterteilt: "Einstellungen" und "Optionen". [Klicken] Sie auf eine der Registerkarten, um zwischen den Abschnitten zu wechseln.

Einstellungen
Hier können Sie angeben, wie Ihr Spiel beschaffen sein soll (wie Sie es auch beim Einrichten eines Standardspiels tun). Sie finden in diesem Abschnitt folgende Kategorien:

KARTE
Wählen Sie die Art der Karte aus, auf der Sie spielen möchten.

KARTENGRÖSSE
Bestimmen Sie die Größe der Karte.

KLIMA
Bestimmen Sie das Klima in Ihrer Welt.

MEERESSPIEGEL

Niedrig Mittel Hoch

SPIELÄRA
Entscheiden Sie, in welcher historischen Epoche das Spiel beginnen soll.
(Standardmäßig startet ein Spiel in der Antike. Wenn Sie eine spätere Epoche wählen, verfügen alle Zivilisationen bereits über fortgeschrittenere Technologien.)

SPIELGESCHWINDIGKEIT
Wählen Sie zwischen "Episch", "Normal" und "Schnell".

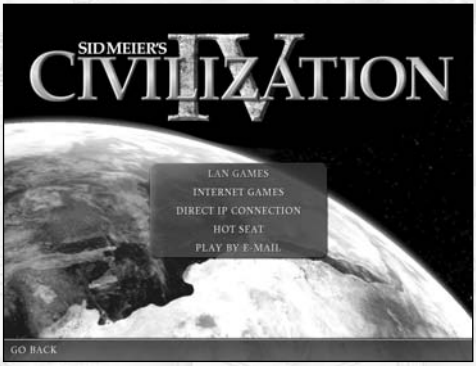
Optionen
Auf diesem Bildschirm können Sie verschiedene Regeln ändern, um das Spiel auch von einer anderen Seite kennen zu lernen. Wenn Sie z. B. ein Spiel mit der Option "Immer Krieg" starten, werden alle Zivilisationen ständig im Krieg miteinander liegen. Es wird keine Einigungen über offene Grenzen, kein Austausch von Technologien und keine Friedensabkommen etc. geben - nur eine niemals endende Schlacht.
[Scrollen] Sie über die einzelnen Optionen, um mehr darüber zu erfahren.

DEN BILDSCHIRM VERLASSEN
"Zurück"-Button
[Klicken] Sie diese Schaltfläche an, um zum Hauptmenü zurückzukehren. Es wird kein eigenes Spiel gestartet.

"Start"-Button
[Klicken] Sie diese Schaltfläche an, um Ihr eigenes Spiel zu starten.

MULTIPLAYER-SPIELE

Multiplayer-Spiele bieten Ihnen die Möglichkeit, sich mit anderen realen Spielern auf verschiedene Weise zu messen. Abhängig davon, wie viel Zeit Sie investieren wollen und von der Nähe Ihrer Mitspieler, spielen Sie über eine LAN-Verbindung, das Internet, via E-Mail oder an einem Computer. Wenn Sie über eine LAN- oder Internetverbindung spielen, können Sie noch festlegen, ob Sie rundenbasiert spielen möchten oder ob Sie simultanes Spielen ermöglichen wollen.



DAS MULTIPLAYER-MENÜ

[Klicken] Sie im Hauptmenü auf den Eintrag "Multiplayer", um dieses Menü aufzurufen. In diesem Menü finden Sie folgende Einträge:

LAN-Spiele

[Klicken] Sie auf diese Option, um ein Spiel über ein lokales Netzwerk zu spielen. Auf dem Einstellungsbildschirm können Sie dann über die Schaltflächen auf der linken Seite entweder ein neues Spiel oder Szenario starten oder ein bestehendes Spiel laden. Wenn Sie sich einem Spiel anschließen wollen, werden Ihnen in der Liste auf der rechten Seite alle Spiele angezeigt, die in dem Netzwerk verfügbar sind. [Klicken] Sie auf das Spiel, dem Sie sich gerne anschließen möchten, und dann auf die Schaltfläche "Am Spiel teilnehmen". [Klicken] Sie auf "Liste aktualisieren", um die Liste der verfügbaren Spiele aufzufrischen.

Internet-Spiele

[Klicken] Sie auf diese Option, um ein Spiel im Internet über GameSpy zu spielen. Wenn Sie die Optionen zum ersten Mal wählen, werden Sie aufgefordert, sich bei GameSpy anzumelden. Sie können dies entweder mit einer bereits bestehenden Registrierung tun oder sich neu registrieren. Auf dem Einstellungsbildschirm können Sie dann über die Schaltflächen auf der linken Seite entweder ein neues Spiel oder Szenario starten oder ein altes Spiel laden. Wenn Sie sich einem Spiel anschließen wollen, werden Ihnen in der Liste

auf der rechten Seite alle Spiele angezeigt, die auf dem Server verfügbar sind. [Klicken] Sie auf das Spiel, dem Sie sich gerne anschließen möchten, und dann auf die Schaltfläche "Am Spiel teilnehmen". [Klicken] Sie auf "Liste aktualisieren", um die Liste der verfügbaren Spiele aufzufrischen. Im unteren Bildschirmbereich wird links ein Chat der Spieler in der Lobby angezeigt, rechts daneben finden Sie eine Liste aller Spieler, die sich aktuell in der Lobby aufhalten. Sie finden außerdem eine Registerkarte, über die Sie nach Ihren Freunden Ausschau halten können.

Direkte IP-Verbindung

[Klicken] Sie diese Option an, wenn Sie über das Internet spielen wollen, ohne die Lobby von GameSpy zu betreten. Auf dem nächsten Bildschirm erhalten Sie die Möglichkeit, ein neues Spiel oder Szenario zu eröffnen oder ein altes Spiel zu laden. Um sich einem Spiel anzuschließen, müssen Spieler die IP-Adresse des Computers kennen, auf dem das Spiel gestartet wurde, und diese in das entsprechende Textfeld auf der rechten Seite des Bildschirms eingeben.

Hot Seat

[Klicken] Sie diese Option an, um ein Spiel zu starten, bei dem alle Spieler abwechselnd denselben Computer benutzen. Wenn ein Spieler seine Runde beendet hat, räumt er den "Hot Seat" für den nächsten Spieler, der an der Reihe ist.

Per E-Mail spielen

[Klicken] Sie diese Option an, um ein Spiel zu starten, das dem "Hot Seat" ähnelt, in dem die Spieler jedoch an verschiedenen Orten an verschiedenen Computern spielen. Nachdem ein Spieler seine Runde beendet hat, wird der Spielstand an den nächsten Spieler geschickt, der dann wiederum den Spielstand an den dritten Spieler schickt usw.

Wenn Sie sich durch die Startbildschirme navigiert haben, können Sie, wie im Bildschirm "Eigenes Spiel" diverse Einstellungen vornehmen. Eine Beschreibung, wie dieser Bildschirm bedient wird, finden Sie im vorangegangenen Abschnitt.

MODS

Sid Meier's Civilization IV wurde als der am einfachsten und umfangreichsten modifizierbare Teil der Reihe angelegt. Zum ersten Mal stellen wir Ihnen als Spieler alle Werkzeuge zur Verfügung, die wir intern benutzen, um das Spiel zu dem zu machen, was es ist. Abhängig von Ihren Fähigkeiten, können Sie nun alles tun, um Ihr persönliches Traumszenario zu erstellen. Wir haben vier verschiedene Stufen eingebaut, damit jeder Spieler, unabhängig von seinen Erfahrungen, das beste Ergebnis erzielen kann:

XML

Jeder Spieler, der mit dem Editieren von Textdateien vertraut ist, kann ganz einfach eine der XML-Dateien (Extensible Markup Language) öffnen, um Texte im Spiel und einfache Regeln zu ändern. Sie können alle diplomatischen Texte umschreiben, eine neue Zivilisation hinzufügen oder die Werte für Schlachten und Bewegungen einer Einheit verändern.

Python

Wenn Sie mit dem Erstellen einfacher Skripte vertraut sind, können Sie dem Spiel auch Ereignisse hinzufügen. Sie können z. B. dafür sorgen, dass ein bestimmtes Quadrat Ihrer Karte Ihren Einheiten Erfahrungspunkte beschert oder ein Erdbeben eine Bergkette zerstört.

Weltenbauer

Sie können jederzeit aus dem laufenden Spiel heraus das Interface "Weltenbauer" aufrufen. Mit diesem Interface können Sie die Karte editieren, indem Sie Gelände, Flüsse oder Ressourcen hinzufügen oder andere Verbesserungen vornehmen, die Sie als sinnvoll erachten. Sie können auch Gebäude oder Einheiten auf der Karte platzieren. Sie können sogar die Größe von Städten verändern und Startpunkte und -technologien hinzufügen, bevor Sie die Karte als einfaches Szenario abspeichern, das Sie anderen Spielern zur Verfügung stellen können.

Spiel- und KI-SDK

Anfang 2006 werden wir dieses unglaublich vielseitige Feature veröffentlichen, mit dem erfahrene Programmierer "ans Eingemachte" vordringen und die KI und Grundfunktionen des Spiels verändern können.

Diese noch etwas vage Beschreibung berührt natürlich nur die Spitze des Eisbergs. Suchen Sie im Installationsverzeichnis des Spiels nach Updates in letzter Minute und Beschreibungen der diversen Funktionen. Schauen Sie auch regelmäßig auf der offiziellen Internetseite zu Civilization IV nach, ob dort Updates, neues Fan-Material oder neue offizielle Mods veröffentlicht wurden.

NACHWORT

VON SOREN JOHNSON

Chancen wie diese bekommt man nicht jeden Tag geboten.

Vor vielen Jahren - ich muss ungefähr zehn Jahre alt gewesen sein - habe ich die trägen Tage des Sommers damit verbracht, mir zusammen mit Kjell, meinem Cousin, die tollsten Spiele vorzustellen. Einmal haben wir sogar die Idee eines Spiels über die Geschichte der Welt aufgeschrieben: Man könnte eine komplett neue Welt von Grund auf neu gestalten. Und man könnte als Chinese, Römer oder Amerikaner spielen! Es würde Diplomatie geben und Schlachten, Technologie und Forschung. Wow, das hätte das coolste Spiel aller Zeiten werden können - man stelle sich mal vor, das würde für unsere kleinen Apple- und Commodore-Computer gemacht!

Aber natürlich waren wir nicht die einzigen, die darüber nachgedacht haben. Tatsächlich lag es nach der Veröffentlichung von Will Wrights "SimCity" in der Luft, dass jemand nur noch den nächsten logischen Schritt machen müsste, um die ganze Welt zu umspannen. Es hat niemanden überrascht, dass es Sid Meier - der bereits ein bekannter Spieledesigner war - in die Tat umsetzte. *Civilization* erblickte 1992 das Licht der Welt, und die Welt hing am Haken.

Ich war in meinem ersten Jahr auf dem College, als ich massiv damit begann, das Spiel zu spielen. Das Spiel hatte alles, was ich zu hoffen gewagt hatte, und gab gleichzeitig den Blick darauf frei, was noch alles möglich war. Bei einem Spiel über die gesamte Menschheitsgeschichte war nichts zu abwegig. Kurz nach meinem Abschluss bot Jeff Briggs mir die Möglichkeit, ihm beim Design von *Civilization III* auszuhelfen. Es war eine fantastische Erfahrung - eine jener Erfahrungen, auf die einen nichts und niemand vorbereitet - und wir haben der Reihe ein paar großartige neue Elemente verpasst, wie z. B. Ressourcen und Kultur. Wie auch immer, kaum war das Spiel auf dem Markt und zog eine neue Fanschar hinter sich her, da kam auch schon die Frage auf: "Wie sieht's aus mit *Civilization IV?*"

Nun ... gute Frage!

Es gibt tausend Wege, um ein Spiel über die Zivilisation als solche zu machen, und wir hatten nur die Möglichkeit, einen davon zu beschreiten. Vor allem wollten wir ein Spiel entwickeln, das auf seinen eigenen Beinen steht. Auch wenn das Spiel eine Fortsetzung sein würde, war für das Design alles denkbar. Die Programmierung wurde von Grund auf neu aufgerollt, um zu entscheiden, welche Elemente der Reihe wir behalten würden und welche wir über Bord werfen könnten.

Warum lieben die Leute *Civ*? Da reden wir natürlich nicht nur über einen einzelnen Aspekt. Es treten jedoch immer wieder bestimmte Aspekte hervor: "Wenn ich das Schießpulver erforsche, kann ich ein stärkeres Militär aufbauen!"; "Wenn ich diese Stadt einnehme, schwelge ich in neuem Luxus!"; "Wenn ich die Pyramiden erbaue, wird meine Stadt aufblühen!"; und natürlich: "Wenn ich nur noch eine einzige Runde spiele ..." Das rundenbasierte Spielprinzip ist der Schlüssel zu einer ganzen Serie von Mini-Zielen, die sich überschneiden und gewöhnlich alle zu dem gleichen Ergebnis führen: einer wahnsinnig langen Spiel-Nacht. Wir wussten daher schon mal, dass die Runden - im Gegensatz zur "Echtzeit"-Struktur anderer Strategiespiele - einen essenzieller Teil der Erfolgsformel von *Civ* darstellten.

Was wiederum mochten die Spieler an *Civ* nicht? Unnötiges Mikromanagement stand auf dieser Liste ganz oben. Aufstände in den Städten waren unser erster Ansatzpunkt. Anstatt in jeder Runde den Babysitter der Stadt zu spielen, die sonst direkt im Chaos versinken würde, haben wir dafür gesorgt, dass wütende Bürger schlicht und einfach nicht mehr ihrer Arbeit nachgehen. Anstatt zu einem einzigen Ereignis zu führen, das Sie dafür bestraft, nicht in jeder einzelnen Runde eine komplizierte Gleichung ausbalanciert

zu haben, sind die verärgerten Bürger jetzt ein ausgleichender Faktor für das stete Wachstum Ihrer Zivilisation.

Ein ähnlicher Schritt war das Hinzufügen von Forschungs- und Wachstumsüberschuss - das bedeutet, dass in einer Runde, in der Ihre Stadt ein neues Gebäude fertig stellt, zusätzliche Produktionskapazität auf Ihr nächstes Projekt "überschwappt". In bisherigen Versionen war dieser Überschuss einfach vergeudet, was Spieler dazu bewegt hat, die Bürger in jeder Runde wild durch die Gegend zu schicken, um diese Verschwendung zu verhindern. Auch hier konnte durch eine kleine Veränderung das rundenbasierte System ohne Mikromanagement beibehalten werden.

Wir haben außerdem unter die Lupe genommen, über welche Spielmechanismen neue Spieler immer wieder gestolpert sind. Siedler und Bautrupps verzehrten stets einen großen Teil der Bevölkerung: Städte konnten fertig gestellt werden, indem Einheiten erstellt wurden, sie traten jedoch nicht auf den Plan, so lange die Stadt nicht groß genug war. In *Civ IV* hören Städte nun einfach auf zu wachsen, während Siedler und Bautrupps geschaffen werden (Nahrung wird einfach in Produktionskapazität umgewandelt). Durch diesen kleinen Unterschied wurde eine weitere kleine Falle für Neueinsteiger im Spielprinzip eliminiert.

Als Nächstes haben wir überprüft, welche grundlegenden Mechanismen verbessert oder gekürzt werden könnten. Die Entscheidung, die Umweltverschmutzung rauszuschmeißen, war recht einfach. Jedermann hasste es, Berge von Bautrupps anzulegen, die für Säuberungsaktionen zur Verfügung stehen mussten. Stattdessen haben wir ein umfangreiches Gesundheitssystem aufgebaut, durch das wir dem Handelssystem die Komponente Nahrungs-Ressourcen hinzufügen konnten, was den Spieler vor eine neue Herausforderung stellt. Allerdings haben dadurch eine Menge Bautrupps ihren Job verloren.

Auch Korruption und Müll waren als Komponente niemals übermäßig beliebt, wir haben aber immer angenommen, dass beides ein erforderlicher Widerstand gegen zu schnelles Wachstum der Spieler sei. Schließlich haben wir uns entschieden, diese Elemente einfach zu streichen und zu beobachten, wie sich das Spiel ohne sie entwickeln würde. Diese Wahl hat uns auf ein paar interessante und unerwartete Wege geschickt.

Der Begriff "ICS" ist unter den Anhängern der Fangemeinde im Internet wohlbekannt. Die Abkürzung steht für "Infinite City Sprawl" (unbegrenztes Wuchern von Städten), was besagt, dass die beste Strategie bei Civ-Spielen schon immer war, so viele Städte wie möglich zu errichten. Korruption und Müll sollte dem einen Riegel vorschieben, indem sich der Kosten-Nutzen-Faktor mit jeder weiteren Stadt verschlechterte. Ihre zwanzigste Stadt war lange nicht so produktiv wie die zehnte. In der ersten Version von *Civ III* haben wir daher die Korruption deutlich angehoben, um dem ICS - unserer Meinung nach - ein für alle mal ein Ende zu bereiten.

Wir hatten gleichzeitig Recht und Unrecht: Die Veränderung hat verhindert, dass so viele Städte wie möglich auf kleinstmöglichem Raum gebaut wurden, sie wurde jedoch auch zur Beschwerde Nr. 1 über das Spiel. Die Spieler mochten es einfach nicht, dass man ihnen die Produktion aus der Hand nahm - es machte einfach keinen Spaß, eine Stadt zu bauen, nur um dann festzustellen, dass darin höchstens ein Produktionspunkt pro Runde erzeugt wurde.

Nachdem wir Korruption und Müll erst einmal entfernt hatten (oder, um genauer zu sein, sie erst gar nicht in die Programmierung aufgenommen hatten), ergaben sich neue Möglichkeiten. Als Erstes leistete ein überarbeitetes Unterhaltssystem subtilen Widerstand gegen den Gedanken, dass mehr Städte zu errichten die "einzig beste Wahl" sei. Anstatt den Unterhalt von Gebäuden abhängig zu machen, was besser entwickelte Städte wesentlich stärker benachteiligte als die kleineren, unterentwickelten Städte einer klassischen ICS-Strategie, haben wir aus dem Unterhalt eine Einheitspauschale pro Stadt gemacht, deren Höhe von der Größe des Reiches abhängig ist. Da jetzt jede Stadt einen Unterhalt von zehn Goldeinheiten kosten kann, stellen unterentwickelte Städte netto einen Verlust für Ihre Ökonomie dar. Ein Reich mit einem starken Kern kann

eine Vielzahl solcher "Koloniestädte" unterhalten, Ihr ganzes Spiel auf die ICS-Strategie zu stützen dürfte sich jedoch als äußerst schwierig erweisen.

Der Unterhalt brachte jedoch neue Streitpunkte mit sich. Bei allen Strafen besteht grundsätzlich die Gefahr, dass sie unspaßig werden: eine Bürde für den Spieler, die das Spiel zwar ein wenig ausgeglichener macht, ihm aber auch jeglichen Spaß verdirbt. Um dieses Problem zu lösen, haben wir uns auf ein ähnliches Problem besonnen, das wir während der Produktion von *Civ III* hatten. Das Goldene Zeitalter, ein äußerst beliebtes Feature des Spiels, wurde ursprünglich als Dunkles Zeitalter konzipiert. Wir wollten demonstrieren, wie die Macht von Imperien über die Jahrhunderte hinweg zunimmt und wieder schwindet, und haben daher jeder Zivilisation eine Phase des Verfalls verpasst. Das war allerdings nicht übermäßig unterhaltsam. Anstatt dieses Element fallen zu lassen, haben wir das Konzept einfach komplett auf den Kopf gestellt und die 20 Runden des Verfalls durch 20 Runden erhöhter Produktivität ersetzt, was dem Spiel ebenso gut ein Gefühl für den zyklischen Verlaufs der Geschichte verpasste und dem Spieler immer noch eine Menge Spaß bescherte.

Wir brauchten also ein vergleichbares positives Element, das ermutigen sollte, weniger und dafür größere Städte zu errichten. Andererseits hätten wir den Unterhalt extrem hoch setzen müssen, auf ein gefährlich unspaßiges Niveau. Unsere Lösung des Problems war die Spezialisierung von Städten. Tatsächlich wollten wir diese Art, das Spiel zu bestreiten, schon immer in den Vordergrund rücken. Wir waren sicher, dass es den Leuten gefallen würde, wenn eine ihrer Städte sich auf die Forschung konzentrieren würde, eine andere auf militärische Aktivitäten und eine weitere auf den Handel. Um es einfach auszudrücken: Wenn wir die Spezialisierung von Städten in ein positives Element umwandeln könnten, würden wir das Spiel von der ICS-Strategie fort führen und den Spielern ein neues, spannendes Ziel geben.

Modernisierungen und Ressourcen miteinander zu verknüpfen war unser erster Schritt. Modernisierungen (z. B. Minen und Bauernhöfe) sowie Ressourcen (z. B. Eisen und Weizen) waren immer ein Bestandteil von *Civilization*. Wir haben jedoch niemals den logischen Schritt unternommen, die beiden miteinander zu verbinden. In *Civ IV* bringen Bauernhöfe und Weizen noch immer +1 Nahrung ein, ein Bauernhof mit Weizen kombiniert bringt nun jedoch +4 Nahrung. Als Ergebnis bestimmt die Platzierung einer Stadt in der Nähe von Ressourcen jetzt ihre generelle Tendenz. Eine Stadt in der Nähe eisen- und pferdereicher Hügel gibt nun einen hervorragenden Platz für Schmieden und Kasernen ab, um neue Ritter hervorzubringen. Die Gründung einer Stadt an einem Fluss in der Nähe von Seide- und Gewürzaufkommen wird den Tausch und Handel ankurbeln und so Märkte und Häfen begünstigen. Eine Siedlung in fruchtbarem Grasland mit Weizen und Vieh begünstigt eine hohe Population, was wiederum zur Spezialisierung der Bürger ermutigt.

Tatsächlich brauchten die Spezialisten eine Generalüberholung, um zu einem Schlüsselelement der Spezialisierung von Städten zu werden. Zunächst haben wir ihre Wirksamkeit gesteigert - Wissenschaftler würden bei ihrer Forschung drei Reagenzgläser produzieren, Ingenieure zwei Hämmer und Künstler vier Kultureinheiten sowie eine Goldeinheit. Viel wichtiger war jedoch, dass sie nun das Rückgrat des Systems Großer Persönlichkeiten darstellen würden.

Wie viele andere neue Features in *Civ IV*, wollten wir auch dieses System schon immer einführen und Große Persönlichkeiten wie Einstein, Plato und Michelangelo mit einbeziehen. Wir haben diese Persönlichkeiten in fünf grobe Kategorien eingeteilt: Große Künstler, Ingenieure, Händler, Propheten und Wissenschaftler. Das System war im Prinzip ganz einfach: Für jeden Spezialisten, den Sie in Ihrer Stadt erschaffen würden, würden in der Stadt pro Runde Punkte für Große Persönlichkeiten erzeugt. Wären diese Punkte erst einmal hoch genug, würde in der Stadt eine dieser Spezialeinheiten geboren. Wenn Ihre Stadt auf die Künste spezialisiert wäre, könnte eines Tages z. B. Beethoven dort geboren werden. Wenn der Fokus auf dem Handel liegen würde, könnte eines Tages Marco Polo in Ihrer Stadt leben.

Große Persönlichkeiten sollten mächtige Einheiten zum einmaligen Gebrauch werden, die den Lauf des Spiels komplett verändern könnten. Sie könnten neue Technologien entdecken oder, miteinander kombiniert, ein Goldenes Zeitalter einläuten. Große Ingenieure könnten ein Wunder in einer Runde fertig stellen. Große Künstler könnten eine kulturelle Blütezeit in Ihrer Stadt auslösen. Sie könnten einer Stadt auch als "Superspezialisten" zugefügt werden, um deren Produktion dauerhaft zu erhöhen. Ein Großer Spezialist, der in Ihrer Stadt zusätzliche Forschungseinheiten generiert, könnte entscheidend für den Verlauf eines ganzen Spiels sein.

Letztendlich wurde die Spezialisierung der Städte durch die Nationalen Wunder unterstützt, wobei jede Zivilisation jeweils eins je Sorte erbauen kann. Das Konzept bestand bereits in *Civ III*, doch für *Civ IV* haben wir den Effekt der Gebäude angepasst, um die Spezialisierung von Städten zu fördern. Wall Street verdoppelt die Goldproduktion einer Stadt, Oxford die Rate der Forschungseinheiten, die Eremitage die Kultureinheiten usw. Andere Effekte sind zusätzliche Erfahrung für neue Militäreinheiten und die Erhöhung der Geburtenrate Großer Persönlichkeiten. Da jede Stadt jedoch nur zwei Nationale Wunder beherbergen kann, sind die Spieler nun gezwungen, sie auf viele verschiedene Städte zu verteilen.

Von daher existieren nun Werkzeuge, um die Produktivität hoch entwickelter Städte zu erhöhen, vor allem, wenn diese Städte auf das ein oder andere Gebiet spezialisiert sind. Auf einer höheren Ebene sind diese Wahlmöglichkeiten - oder, wie Sid es ausdrücken würde, "interessanten Entscheidungen" - des Spielers ein Leitmotiv, das überall in *Civ IV* zu finden ist. Ein gutes Beispiel sind die Bautrupps, denen in der Regel vorgeworfen wird, sie seien gegen Ende des Spiels für aufkommende Eintönigkeit verantwortlich. Viele Fans haben regelrechte Lobbyarbeit geleistet, um diese Einheiten komplett rauszuschmeißen, was sicherlich immer eine Überlegung wert ist, wenn es um Mikromanagement geht.

Als wir das Thema allerdings mal etwas genauer betrachtet haben, sind wir zu dem Schluss gekommen, dass nicht zwangsläufig das Verwalten der Einheit an sich das Problem war, sondern der Mangel an interessanten Entscheidungsmöglichkeiten. (Eine kleine Änderung haben wir dann aber doch vorgenommen, die eine große Auswirkung auf das Verwalten der Bautrupps hatte: Wir haben ihnen nun zwei Züge verpasst, so dass Spieler ihre Bautrupps in einer Runde bewegen und ihnen Befehle erteilen können. So konnten wir das Hin- und Herschieben von Aufgaben verringern.) In bisherigen Versionen von Civ waren die Optionen der Bautrupps hauptsächlich auf Minen und Bauernhöfe beschränkt, um den Nahrungsbestand oder die Produktion zu steigern. Die Eintönigkeit entstand aus der Beschränkung auf zwei Wahlmöglichkeiten, von denen eine meist offensichtlich die Beste war.

Um das auszumerzen, haben wir eine Menge neuer Optionen für die Bautrupps eingeführt. Werkstätten, Wind- und Wassermühlen bieten, abhängig von der Lage der Stadt, neue Möglichkeiten, um den Nahrungsbestand, die Produktivität und den Handel anzukurbeln. Hütten sind zu interessanten neuen Möglichkeiten für den Handel geworden: mit der Zeit werden daraus Weiler, dann Dörfer und schließlich Siedlungen, und mit jedem Schritt wird mehr und mehr Handel entstehen. Ein paar weitere Verbesserungen wurden vorgenommen, um Ressourcen effektiver mit einzubeziehen, z. B. Weiden für Vieh, Plantagen für den Anbau von Seide und Quellen für Öl.

Ein anderer Bereich des Spiels, in dem wir die Wahlmöglichkeiten der Spieler deutlich erhöht haben, ist das Staatsformen-System, welches die alten, monumentalen Regierungen ablöst. Anstelle der Wahl eines starren Systems, wie z. B. einer despotischen Herrschaft oder einer Republik, kann der Spieler nun aus einer Vielzahl von Optionen aus fünf übergeordneten Kategorien schöpfen. Freie Marktwirtschaft oder Umweltschutz? Allgemeines Wahlrecht oder Erbrecht? Theokratie oder Religionsfreiheit? Dieses System wurde offensichtlich von *Alpha Centauri* beeinflusst, obwohl wir diese Optionen ein wenig ausgeprägter gestalten wollten, um eindeutige Spielstile zu fördern. Die Repräsentation verschafft allen Spezialisten

zusätzliche Forschungseinheiten, während der Merkantilismus jeder Stadt einen freien Spezialisten verschafft. Zusammen ergibt das eine mächtige Kombination.

Das Layout des Technologiebaums wurde nachhaltig verändert, um dem Spieler mehr Möglichkeiten zu bieten. Wir haben bestimmte Epochen aus *Civ III* fallen gelassen, durch die Spieler bei den Forschungsoptionen eingeengt wurden. Zusätzlich haben wir den Baum mit "oder"-Zweigen ausgestattet. Alle bisherigen Version des Spiels hatten ausschließlich "und"-Zweige verwendet (Sie mussten Gesetzgebung UND Philosophie haben, um eine Republik zu erforschen). *Civ IV* erlaubt Ihnen nun alternative Wege (Sie brauchen Gilden ODER ein Bildungswesen, um das Schießpulver zu erforschen). Diese Veränderung hat dem Technologiebaum neues Leben eingehaucht. Jeder Ausflug durch den Baum kann jetzt vollkommen anders sein.

Diese Entwicklung war auch aus einem historischen Blickwinkel heraus aufregend. *Civilization* ist ein Spiel über alternative Verläufe der Weltgeschichte, der Baum hatte in der Vergangenheit jedoch nur allzu oft vorgegeben, was war, und nicht, was hätte sein können. Muss eine Zivilisation tatsächlich das Fliegen beherrschen, um die Rakete zu erfinden, oder könnten Wissenschaftler nicht auch durch Artillerie dazu inspiriert werden? *Civilization* zu spielen sollte die Vorstellung anregen, welche anderen Pfade die Geschichte hätte einschlagen können, und der neue, offenere Technologiebaum erkundet viele dieser Möglichkeiten.

Und wenn wir schon bei alternativen Geschichtsverläufen sind: Die Einführung tatsächlich existierender Religionen in *Civ IV* hat einige andere interessante Möglichkeiten hervorgebracht. Was wäre, wenn die Azteken den Buddhismus gegründet hätten? Was wäre, wenn Rom nicht den christlichen Glauben angenommen und dadurch dazu beigetragen hätte, das Christentum in der ganzen Welt zu verbreiten? Und was wäre, wenn das Judentum eine missionarische Tradition entwickelt hätte? Die Weltreligionen haben das Spielprinzip von *Civ IV* so um einen weiteren Zweig bereichert, der sowohl für sich alleine steht als auch mit anderen Systemen interagiert. Eine Zivilisation mit mehreren Religionen kann auch mehrere verschiedene Tempel errichten, was wiederum zusätzliche Priester-Spezialisten ermöglicht. Eine weit verbreitete Staatsreligion könnte hingegen eine mächtige Armee heiliger Krieger durch die Staatsform Theokratie hervorbringen oder durch Organisierte Religion einen Boom im Bauwesen auslösen.

Wie auch die anderen Spielsysteme, mit denen wir experimentiert haben, war auch der Faktor Religion nicht sonderlich unterhaltsam, bis dem Spieler eine gewisse Kontrolle darüber gegeben wurde. Unser erster Ansatz war ein komplizierter Algorithmus, der die Verbreitung einer Religion über Handelswege aus den Glaubenszentren in neue Ländereien berechnen sollte. Dieses System wäre zwar eine realistische Simulation dessen gewesen, wie wenig Einfluss politische Staatsoberhäupter auf religiösen Eifer haben, es war für Spieler jedoch eher frustrierend, nicht über einen derart wichtigen Aspekt des Spiels mitbestimmen zu können. Daher haben wir die Missionarseinheiten eingeführt, die es dem Spieler ermöglichen, ihre Religion in der Welt zu verbreiten.

Der wichtigste Grund für die Verbreitung einer Religion ist die Diplomatie. Ein Problem mit der Diplomatie in bisherigen *Civ*-Spielen war das Fehlen eines Motivs. Es erschien oft recht willkürlich, dass eine Zivilisation Sie mochte, während eine andere Sie hasste. Religion stellt eine nützliche Hintergrundgeschichte dar, um diplomatischem Handeln mehr Logik einzuhauchen. Eine andere Staatsreligion als die Ihrer Nachbarn zu wählen, kann in Feindseligkeit und Krieg enden. Ein durchdachtes Entsenden von Missionaren in deren größere Städte könnte die Bewohner jedoch zu Ihrem Glauben bekehren und Ihnen so einen langfristigen Verbündeten bescheren.

Tatsächlich bieten die neuen Führungspersönlichkeiten in *Civ IV* viele weitere diplomatische Herausforderungen. Einige Staatsoberhäupter haben eine bevorzugte Staatsform und können Sie dazu

drängen, ihnen zu ihrem Ziel zu folgen. Während Gandhi Sie z. B. zum allgemeinen Wahlrecht ermutigen könnte, könnte Mao Tse-Tung Sie dazu drängen, das Staatseigentum zu übernehmen. Außerdem suchen sich diese Staatsoberhäupter oft eigenständig Verbündete und Feinde und zwingen Sie so dazu, sie bei einem Embargo oder einem Krieg zu unterstützen. Es bedarf also einiger Fähigkeiten, besonders in den höheren Schwierigkeitsgraden, um mit allen Großmächten in guter diplomatischer Beziehung zu stehen. Oft müssen Sie eine gut durchdachte Wahl für einen langfristigen Handelspartner treffen, denn wenn Sie es allen Recht machen wollen, stehen Sie am Ende völlig alleine da!

Es ist unvermeidlich, dass die diplomatischen Beziehungen mit einem Ihrer Rivalen irgendwann zusammenbrechen und ein Krieg ausbricht. Die Kämpfe wurden in *Civ IV* im Vergleich zu den Vorgängern generalüberholt. Um genauer zu sein, wurden an den Kämpfen die größten Veränderungen vorgenommen. Vor allem wurden die Werte für Angriff und Verteidigung in einem einzigen Kampfstärke-Wert zusammengefasst. Wir haben diese Veränderung vorgenommen, um Platz für neue Komplexität zu schaffen. Kampfeinheiten haben in verschiedenen Situationen nun verschiedene Möglichkeiten: Bogenschützen eignen sich z. B. besonders für die Verteidigung einer Stadt oder eines Hügels. Lanzenkämpfer hingegen sind besonders stark im Kampf gegen berittene Einheiten, und berittene Bogenschützen sind beim Angriff auf ein Katapult besonders begünstigt. Die Liste lässt sich beliebig fortsetzen.

Dieses Spielprinzip fördert eine Taktik der kombinierten Waffen. Das Konzentrieren auf eine spezifische Einheit resultiert in einer Achillesferse, die von einem anpassungsfähigen Gegner ausgenutzt werden kann. Aufklärung und Spionage werden zunehmend wichtig, da das Wissen um die Stärken Ihres Gegners im Vorfeld Ihnen den entscheidenden Vorteil geben kann, wenn Kampfhandlungen erst ausbrechen.

Bei der Entwicklung dieses Systems wurde jedoch eine Hintertür offenkundig, die eigentlich schon etwas älter und der Fangemeinde als SoD (Stack-of-Doom = Stapel des Todes) bekannt ist. Die Idee dahinter ist folgende: Wenn jede Einheit ein entsprechendes Gegenüber hat, ist die beste Strategie, alle Einheiten auf einen riesigen Haufen zu werfen. So steht die beste Einheit zur Abwehr eines Angriffs immer zur Verfügung, was die empfindliche Balance der Gegeneinheiten zunichte macht.

Um dieses Problem zu lösen, haben wir uns von *Civ I* inspirieren lassen. Dort gab es Kollateralschäden, die jede Einheit, die sich auf dem gleichen Feld wie ein unterlegener Verteidiger befand, einfach eliminierte. Das System war ein wenig zu harsch, so dass wir es aus *Civ II* komplett entfernt hatten, in abgeschwächter Version könnte es jedoch eine Lösung des SoD-Problems sein. Katapult-, Kanonen- und Artillerieeinheiten sind daher nicht mehr ein Gegenstück zu einer Einheit, sondern zu einer Taktik. Sie sind jetzt die Stack-Killer. Dadurch bildet sich ein Spannungsfeld: Sollen Einheiten für eine gemeinsame Verteidigung zusammengerottet werden, oder ist es ratsamer, sie zu zerstreuen, um Kollateralschäden zu verhindern?

Die andere große Veränderung an den Kampfsituationen ist die Einführung der Beförderungen. Die Möglichkeit, Einheiten zu individualisieren, wurde bereits in *Alpha Centauri* vorgestellt, die Komplexität dieses Systems schreckte viele Spieler jedoch ab. Außerdem wollten wir ein System, das sich mehr wie Civ anfühlt - spezielle Fähigkeiten sollten sich also langsam entwickeln und eine Belohnung für die Spieler darstellen.

Das System, das uns vorschwebte, ähnelte dem eines klassischen Rollenspiels. Wir haben uns nie gesträubt, eine gute Idee auszuleihen - schon gar nicht aus einem Genre, mit dem die meisten unserer Fans bestens vertraut sein dürften. Und so wurde das Beförderungssystem entwickelt. In erfolgreichen Schlachten sammeln Einheiten Erfahrungspunkte, die dann für einzelne Upgrades verwendet werden können, um die Einheit zu spezialisieren.

Ein Schwertkämpfer mit einer Häuserkampf-Beförderung kann nun ein wahrer Städtekiller werden. Ein

Pikenier mit einer Beförderung zum Sanitäter bietet nicht mehr nur Schutz gegen Ritter, sondern kann auch Verwundete verarzten. Einheiten erhalten so schließlich Persönlichkeit, und ein Spieler wird zwei mal nachdenken, bevor er seine hochrangigen Truppen ins Gefecht schickt. Was noch viel wichtiger ist: Das System ist einfach, aber dennoch brillant und tiefsinnig, was mit Sicherheit ein starker Leitfaden für das Entwickeln von Spielen im Allgemeinen ist.

Und was ist denn nun mit *Civ IV?* Nun, die Zeit des Lesens ist vorbei. Am besten stürzen Sie sich gleich hinein. Wir können nur hoffen, dass Sie genauso viel Spaß beim Spielen haben wie wir bei der Entwicklung.

Eines noch, bevor Sie sich auf den Weg machen: Ich muss einfach die Gelegenheit ergreifen, den Menschen zu danken, die *Civ IV* möglich gemacht haben. Hinter jedem tollen Spiel steckt ein großartiges Team, und ich fürchte, dass meins niemals wissen wird, wie viel Demut mich der Einsatz und die Leidenschaft gelehrt haben, mit der sie sich auf das Projekt gestürzt haben. Mustafa Thamer, unser leitender Programmierer, hat unglaubliche Arbeit geleistet, um meine verrückten Idee zu verwirklichen, *Civ IV* derart modifizierbar zu gestalten. Ich habe es ihm nie gesagt, aber eine eigenständige DLL für den Programmkern des Spiels war für mich immer mehr ein Traum als Realität.

Steve Odgen, unser leitender Grafiker, hat die einschüchternde Aufgabe übernommen, das gesamte Grafikteam vom Prototypen in die Produktion bis hin zum fertigen Produkt zu führen. Es ist nicht einfach, die Grafik für ein Spiel zu erstellen, das vom ersten Tag an spielbar sein soll. Steve war aber stets bereit, unsere Bedürfnisse zu erfüllen, ganz gleich wie klein oder groß sie waren. Dorian Newcomb, unser leitender Animator, hat die Einheiten zum Leben erweckt. Er hat uns beigebracht, dass nichts eine Idee besser an den Mann bringt als ein paar animierte Konzeptbilder. Dorian hat außerdem die Gabe, großartige Ideen aufzuzeigen, die eigentlich für jeden offensichtlich hätten sein müssen, es aber einfach nicht waren. So Sachen wie einen *tatsächlichen Zusammenhang* zwischen Metall und Minen!

Barry Caudill und Jesse Smith, unsere beiden Produzenten, haben es irgendwie geschafft, diesen Koloss eines Spiels rechtzeitig fertig zu kriegen - Barrys Erfahrung und Jesses Energie waren die richtige Mischung, um das Team ständig in Bewegung zu halten. Ihre Führung hat mich glauben lassen, dass das Führen eines derart großen Teams eine leichte Sache ist. Tim McCracken, unser QA-Manager, hat 20 Tester, verteilt auf gegenüberliegende Küsten, organisiert und geleitet und uns so ständig am manchmal starken, manchmal schwachen Puls des Spiels gehalten. Paul Murphy, unser Schreiber mit dem Gespür für die geistreichen Randbemerkungen, hat geschrieben und geschrieben und dann noch mehr geschrieben - nicht viele Spiele beinhalten mehr als 100.000 Textzeilen!

Jeff Briggs und Mark Cromer haben zusammengearbeitet, um die vielen Stunden Musik zu erschaffen, die das Spiel füllen. Wir sind besonders stolz auf die Diplomatie-Musik und hoffen, dass unsere Langzeitfans einige der alten Melodien wiedererkennen, denen wir neues Leben eingehaucht haben. Michael Curran hat die Welt mit einer riesigen Sammlung von Soundeffekten zum Leben erweckt.

Unser Programmierteam hat eine fantastische Welt erschaffen, in der ich als Designer herumspielen konnte. Tom Whittaker hat die Anstrengung geleitet, das erste 3D-*Civilization* überhaupt zu erschaffen, und war immer wahnsinnig geduldig, wenn mich mein eingeschränkter grafischer Hintergrund mal im Stich gelassen hat. Er hat einen Weg gefunden, damit Geländefelder in der 3D-Umgebung funktionieren, und so eine wunderschöne wie auch spielbare Welt geschaffen - ein toller Trick. Bart Muzzin hat unser Animationssystem aufgebaut und so eine der größten Aufgaben der Produktion gelöst: Einheiten aus Individuen. Sid hatte uns in *Pirates!* gezeigt, dass es funktioniert, und Bart ließ es in einer wesentlich größeren Welt passieren. Nat Duca hat kleine und große Beiträge geleistet, und das ist wörtlich zu nehmen. Die epische Weltansicht und die Detailansicht von Städten und Verbesserungen sind seiner harten Arbeit zu verdanken. Jason Winokur hat unser flexibles Kamerasystem mit einem geheimen Hintergedanken

entwickelt: Ich hatte ursprünglich nicht eingeplant, dass Spieler frei durch die Welt fliegen könnten, aber Jason hat es mir unmöglich gemacht, dem zu widerstehen.

Dan McGarry hat den Multiplayer-Code für uns geschrieben, was für ein Spiel, das über Stunden oder Monate hinweg gespielt werden kann, eine echte Herausforderung ist. Die Multiplayer-Funktion von Anfang an hervorzuheben hat sich wirklich bezahlt gemacht. Wir rechnen damit, ein paar Leute mit einem Spiel zu überraschen, das im Multiplayer-Modus mit einem Suchtfaktor aufwartet, wie man es bisher nur aus dem Einzelspieler-Modus kannte. Pat Dawson, einer der Veteranen aus alten *Civ III*-Zeiten, hat die Benutzeroberfläche gestaltet und uns damit auf den neusten Stand gebracht, was Spieler heutzutage erwarten: Informationen immer zur Hand zu haben und das Mikromanagement mit einer hochwertigen Steuerung zu managen. Außerdem hat er den ersten Spiel-Technologiebaum erstellt, der komplett dynamisch aufgebaut ist. Bye-bye, Hard-Coding!

Eric MacDonald, der den Weltenbauer im Spiel geschaffen hat, war der Mann, der uns davon überzeugt hat, das XML die beste Wahl für das Speichern von Daten ist. Modder auf der ganzen Welt sollten ihm ein herzliches Dankeschön schicken! Alex Mantzaris hat die Berater-Bildschirme und die Zivilopädie gestaltet, und für beides waren seine Leidenschaft für und sein Wissen um Civ unermesslich wertvoll. Sein Blick fürs Detail hat die vielen Pop-Up-Schemata erst möglich gemacht. Jon Shafer hat zusammen mit Mustafa schwer daran gearbeitet, eine Infrastruktur aufzubauen, die *Civ IV* zum Traum aller Modder macht. Wir können es kaum erwarten zu sehen, womit uns die Fans umpusten werden!

Was das Grafikerteam betrifft, das die monumentale Aufgabe professionell und mit leidenschaftlicher Entschlossenheit angegangen ist: Ich kann euch nur meinen größten Dank aussprechen! Justin Thomas hat im Alleingang den Look und das Gefühl des Interface mit seinen wundervollen handgezeichneten Symbolen und Buttons verbessert. 1500 Stück an der Zahl! Tom Symonds, der sich während der Produktion von *Civ IV* vom Praktikanten zum Vollzeit-Angestellten entwickelt hat, hat sich als echter Problemlöser, überaus effektiver Production Artist und wahnsinnig netter Kerl erwiesen, dem viel daran liegt, die Dinge zum Wohl der Spieler richtig zu machen. Er hat bei der Entwicklung des Ressourcen- und des Modernisierungssystems geholfen und bis zur Erschöpfung an der Verbesserung der verschiedenen Gelände gearbeitet; bis kurz vor der Auslieferung des Spiels! Mike Bates war einer der ersten Grafiker, die an dem Projekt gearbeitet haben, und er war einer der letzten, die gegangen sind. Er hat seine Finger an so ziemlich jedem Aspekt des Spiels gehabt. Sein Hauptbeitrag war allerdings das prächtige Städtesystem, das er zusammen mit dem Programmierer Nat Duca entwickelt hat. Greg Cunningham hat unermüdlich an der Entwicklung der Ressourcen und Modernisierungen gearbeitet und obendrein ein paar wirklich nette Animationen von Einheiten erstellt. Jerome Atherholt war die rechte Hand des Meisters, dessen klassische Bleistiftzeichnungen so viele Teile des Spiels schmücken. Diese Zeichnungen sollten das elegante, zivilisierte Wesen von *Civ IV* verdeutlichen. Rob Cloutier, der einen weitreichenden Hintergrund in Kinematographie hat, hat bei der Erstellung vieler der Filme im Spiel geholfen. Zusammen mit Mike Bates hat er die Eröffnungssequenz geschaffen und das System entworfen, das uns die Zeitrafferanimationen von Bauerstellungen ermöglicht hat, die so gut in die Wunderfilme passen. Ed Lynch hat sich der Mammutaufgabe gestellt, ein System für die Gesichtsanimationen zu entwickeln und über die Hälfte der Staatsoberhäupter im Spiel zu animieren. Er hat ihnen unglaublich viel Leben und Charakter eingehaucht und die KI-Staatsoberhäupter so von schlichten Köpfen zu tatsächlichen Persönlichkeiten erhoben.

Ryan Murray hat zunächst diverse Einheiten aufgebaut, bevor er sich dem Erschaffen von Köpfen der Staatsoberhäupter zugewandt hat. Sein Tokugawa mustert Sie mit einem besonders fesselnden Blick. Mark Shahan hat bei der Entwicklung einer Modeling-Pipeline geholfen, über die Models effizient gestaltet werden können und wesentlich polygonintensiver aussehen, als sie in Wirklichkeit sind. Er hat außerdem mit Bart Muzzin zusammengearbeitet, um Shader für die Karten und die Haut zu entwickeln, was den

entscheidenden Unterschied ausmacht, ob etwas wie ein gut gemachtes Modell oder eine tatsächliche historische Person erscheint. Megan Quinn hat viele der Stadtgebäude konstruiert und das elegante, dekorative Aussehen der religiösen Gebäude definiert. Alex Kim hat einige wundervolle Modelle von Tieren erstellt und später einige exzellente Animationen. Sein heruntergekommener Wolf ist eine wahre Augenweide. Nick Rusko-Berger hat sorgfältig all die Wunder, Schreine und Kathedralen recherchiert und gebaut. Außerdem hat er bei der Optimierung der Gebäude geholfen. Er hat zudem phantastische Design-Arbeit für einige Elemente geleistet, die bedauerlicherweise aus dem Spiel genommen wurden. Wir hoffen alle, dass wir sie eines Tages wieder aufgreifen und verwenden können. Marc Hudgins hat die Konzeptzeichnungen aller Staatsoberhäupter und der meisten der Einheiten erstellt, von letzteren auch einige Animationen. Er hat außerdem maßgeblich an der Gestaltung der Hälfte der Siegesfilme mitgearbeitet. Dennis Moellers hat die andere Hälfte gestaltet und obendrein mit Ed Lynch an den Animationen der Staatsoberhäupter gearbeitet, um ihre emotionale Bandbreite zu erweitern, damit sie zu den KI-Persönlichkeiten passen. Greg Foertsch hat Gelände, Bäume, Eisberge und Hügel wahnsinnig verbessert und mit Tom Whittaker zusammengearbeitet, um ein Geländesystem zu entwickeln, das dem Geländefeld-basierten, dynamischen Spiel ein vollkommen organisches Erscheinungsbild verpasst hat. Brian Busatti, der Leiter der Einheiten, hat einen unglaublichen Job verrichtet, um die Einheiten von einem unscharfen Einheitsbrei in effiziente, saubere Kampfmaschinen zu verwandeln. (Oder in anderen Fällen: Siedlungs-, Missionierungs-, Bau- oder Erforschungsmaschinen.) Mike Bazzel hat einige erstaunliche See-Einheiten beigesteuert. (Was würde man auch sonst von einem Mann erwarten, der in *Pirates!* derart atemberaubende Schiffe geschaffen hat?) Außerdem sind alle Spezialeffekte, die Funken, Feuer, der Rauch und sogar eine Nuklearexplosion, sein Werk. Die Praktikanten Darren Gorthey, Chris Sulzbach und Kevin Bradley haben uns fähige und dringend benötigte Hilfe geleistet. Darren hat bei den zahlreichen Interface-Elementen geholfen, Chris bei den Einheiten und den Schadensständen, und Kevin hat einige fantastische Animationen von Einheiten erstellt. Und nicht zuletzt dem Art Director Mike Gibson ist es zu verdanken, dass das gesamte Grafikteam immer rund lief: immer einen Blick für das große Ganze, immer einen Blick für die Firaxis-übliche Qualität. Seiner Ansicht nach sind der Look und das Gefühl von *Civilization* einfach zu umschreiben: "Es ist Sids Welt!"

Mit jeder neuen Version von Civilization haben wir es uns zur Aufgabe gemacht, unseren Dank an die Fans zu richten, die mit ihrer Unterstützung all das möglich gemacht haben. Dieses Mal meinen wir das allerdings besonders wörtlich. Civ IV wurde Hand in Hand mit der Fangemeinde entwickelt. Bereits in einem frühen Stadium der Entwicklung haben wir ein Team der besten Civ-Spieler der Welt zusammengestellt auf der Suche nach ebenbürtigen Vertretern der Bereiche Einzelspieler, Multiplayer und Modding. Die meisten aus diesem Team von Freiwilligen kamen von den beiden großen Civ-Fanseiten Apolyton (www.apolyton.net) und CivFanatics (www.civfanatics.com).

Angeführt von unseren drei Sessionleitern Sirian (Einzelspieler), Friedrich Psitalon (Multiplayer) und Isak (Modding) wuchs die Gruppe bald von 10 auf 20 und schließlich auf 50 Spieler und mehr. Mann kann in einem Vakuum kein Spiel entwickeln, und der Input, den wir in diversen Foren bekommen haben, hat Civ IV zu einem fundamental besseren Spiel werden lassen, als wir es alleine jemals hinbekommen hätten. Tatsächlich sind einige dieser Tester ins Produktionslager gewechselt - Alex Mantzaris und Jon Shafer waren vorher besser bekannt als Alexman und Trip - und haben gewaltige Beiträge geleistet. Bob Thomas (Sirian) hat unser Skriptsystem für Karten umgestaltet und gleichzeitig viele unserer neuen Favoriten erschaffen, wie z. B. die weiten Ebenen und die Oasen. Michael Soracoe (Sulla) ist ein wertvolles Mitglied unseres örtlichen Testteams geworden und hat außerdem große Hilfe beim Handbuch und den Texten im Spiel geleistet.

Die Modding-Gruppe hat uns mit ihrem Angebot, einige Szenarien für die Veröffentlichung des Spiels zu gestalten, ebenfalls große Dienste erwiesen. Rhye, Locutus und Dale haben Isak dabei geholfen, unser System bis zum Letzten auszureizen, damit wir sicher sein konnten, eine feste Basis für eine wachsende Modding-Gemeinde geschaffen zu haben. Die Anstrengungen und Beiträge unserer kleinen Gruppe waren schlicht inspirierend. Ich hasse es, Einzelpersonen hervorzuheben, da ich immer fürchte, jemand anderen zu vergessen, aber ich kann nicht abschließen, ohne Aeson, Rob, Vondrack, notyoueither, ColdFever, Solver und Dominae für ihre Bemühungen zu danken. Diese waren nur einige einer größeren Gruppe engagierter Freiwilliger, die es mit grauenvollen Absturz-Bugs, Lücken in der Kommunikation, Systeminkompatibilität, unsichtbarem Gelände und Schlimmerem aufgenommen haben. Einfach nur aus Liebe zum Spiel. Eure Arbeit kann niemals angemessen honoriert werden, aber euch gilt mein aufrichtiger Dank. Ich weiß um den Unterschied, den ihr gemacht habt!

Zum Schluss muss ich noch meinen ganz persönlichen Dank an zwei Leute richten, die dieses ganze Unterfangen möglich gemacht und mir sozusagen den Schlüssel zum Familienwagen anvertraut haben. Sie haben meinem Team den Raum gelassen, den wir gebraucht haben, um unsere eigenen Fehler zu machen, in Sackgassen zu stürmen und schließlich ein Spiel zu verwirklichen, das wir lieber gestern als morgen in den Händen der Fans sehen wollen.

Vielen Dank, Jeff und Sid. Ich hoffe, dass *Civ IV* es schafft, einen anderen Zehnjährigen zu inspirieren, der irgendwo da draußen große Träume hat. Wirklich große!

Soren Johnson

5. September 2005

ANHANG

TASTE	FUNKTION
Einheiten	
[B]	Bombardieren
[B]	Stadt bauen (mit Siedler)
[C]	Auf Einheit zentrieren
[E]	Mit Einheit erkunden (automatisch)
[F]	Verschanzen
[G]	Gehe-zu-Modus
[L]	Schiff beladen
[S]	Wache
[U]	Schiff entladen
[W]	Warten
[Alt+Klick]	Alle Einheiten auf einem Feld gruppieren
[Strg+Zifferntaste]	Ausgewählter Einheit oder Gruppe eine Zifferntaste zuweisen
[Strg+Klick]	Alle Einheiten des selben Typs auf einem Feld gruppieren
[Entf]	Einheit löschen
[Umschalt+Klick]	Kontextmenü des Geländefelds
[Leertaste]	Runde überspringen
Bautrupp-Steuerung	
[A]	Modernisierungen bauen (automatisch)
[H]	Lager bauen
[I]	Bauernhof bauen
[K]	Werkstatt bauen
[L]	Sägewerk bauen
[M]	Mine bauen
[N]	Handelsnetz bauen (automatisch)
[Q]	Steinbruch bauen
[R]	Straße/Eisenbahn bauen
[T]	Hütte bauen
[Alt+C]	Wald oder Dschungel roden

[Alt+R]	Straße-nach-Modus
[Strg+C]	Nächste Stadt modernisieren (automatisch)
[Strg+F]	Festung bauen
[Umschalten+P]	Weide/Plantage bauen
[Umschalten+W]	Wassermühle (auf Fluss), Windmühle (auf Hügel) bauen
[Umschalten+W]	Weingut (auf Wein), Quelle (auf Öl) bauen

Arbeitsboote

[F]	Fischerboot bauen
[O]	Bohrinsel bauen
[Umschalten+W]	Walfänger bauen

Lufteinheiten

[B]	Luftbombardierungsmodus (feindliche Städte/Felder)
[R]	Aufklärungsmodus
[S]	Luftangriffsmodus (feindliche Einheiten)
[Alt-R]	Stellungswechselmodus

Berater

[F1]	Inlandsberater
[F2]	Finanzberater
[F3]	Staatsformenberater
[F4]	Auslandsberater
[F5]	Militärberater
[F6]	Technologieberater
[F7]	Religionsberater
[F8]	Sieg
[F9]	Demografien
[F10]	Hauptstadt
[F11]	Globale Ansicht
[F12]	Zivilopädie

Allgemein

[P]	Karte anpingen
[Alt+I]	Interface entfernen

[Alt+Q]	Ausscheiden (aufgeben)
[Alt+W]	Weltenbauer öffnen
[Alt+D]	Spielername/E-Mail ändern
[Strg-Zifferntaste]	Produktionsliste speichern (im Stadt-Bildschirm)
[Strg+B]	Leere Karte ein/aus
[Strg+I]	Interface minimieren
[Strg+L]	Spiel laden
[Strg+M]	Musik ein/aus
[Strg+O]	Optionsmenü
[Strg+R]	Ressourcen anzeigen ein/aus
[Strg+S]	Spiel speichern
[Strg+T]	Rasterlinien anzeigen ein/aus
[Strg+Z]	Geländefeld-Erträge anzeigen ein/aus
[Strg+ Pfeiltaste links]	Kamerawinkel 45° im Uhrzeigersinn verankern
[Strg+ Pfeiltaste rechts]	Kamerawinkel 45° gegen den Uhrzeigersinn verankern
[Eingabe]	Durch Einheiten schalten, Runde beenden
[<]	Zur letzten gewählten Einheit wechseln
[Esc]	Aktuellen Bildschirm verlassen/Menü öffnen
[,]	Zur vorherigen Einheit wechseln (gleiches Feld)
[.]	Zur nächsten Einheit wechseln (gleiches Feld)

[-]	Durch aktive Bautrupps schalten
[Pos 1], [Ende]	Durch Städte schalten
[Einfg]	Stadt-Bildschirm der nächsten verbündeten Stadt öffnen
[Pfeiltaste links/ rechts]	Zur nächsten Stadt springen (im Stadt-Bildschirm)
[Bild+ab]	Zoomfaktor verringern
[Bild+auf]	Zoomfaktor erhöhen
[Pause]	Spiel pausieren
[Druck]	Screenshot machen
[Umschalten+ Eingabe]	Runde beenden
[Umschalten+ Pfeil links]	Kamera im Uhrzeigersinn drehen
[Umschalten+ Pfeil rechts]	Kamera gegen den Uhrzeigersinn drehen
[Tab]	Mit Mitgliedern Ihres Teams chatten
[Umschalten+ Tab]	Mit allen Anwesenden chatten
[Strg+Tab]	Chat-/Ereignis-Log
[Rollen]	Sprachchat mit Team
[Umschalt+ Rollen]	Sprachchat mit allen
[Strg+ Rollen]	Sprachchat im Diplomatie-Bildschirm

Staatsform	Unterhaltskosten	Benötigte Technologie	Effekt 1	Effekt 2
Regierung				
Despotismus	Gering	Keine	Keiner	Keiner
Erbrecht	Mittel	Monarchie	+1 Zufriedenheit pro stationierter Militäreinheit in der Stadt	Keiner
Repräsentative Demokratie	Gering	Verfassung	+3 Forschung je Spezialist	+3 Zufriedenheit in den 5 größten Städten
Polizeistaat	Hoch	Faschismus	+25% Produktion von Militäreinheiten	-50% Kriegsmüdigkeit
Allgemeines Wahlrecht	Mittel	Demokratie	+1 Produktion pro Gemeinde	Kann die Produktion in einer Stadt durch die Zahlung von Gold vollenden
Recht				
Barbarei	Gering	Keine	Keiner	Keiner
Vasallentum	Hoch	Feudalismus	Neue Einheiten erhalten +2 Erfahrungspunkte	Geringere Unterhaltskosten für Einheiten
Bürokratie	Mittel	Öffentliche Verwaltung	+50% Produktion, +50% Wirtschaft in der Hauptstadt	Keiner
Nationale Selbstständigkeit	Gering	Nationalismus	Kann pro Runde 3 Einheiten rekrutieren	+2 Zufriedenheit pro Kaserne
Meinungsfreiheit	Keine	Liberalismus	+2 Gold pro Gemeinde	+100% Kultur in allen Städten

Staatsform	Unterhaltskosten	Benötigte Technologie	Effekt 1	Effekt 2
Arbeit				
Stammessystem	Gering	Keine	Keiner	Keiner
Sklaverei	Gering	Bronzeverarbeitung	Kann Bevölkerung opfern, um die Produktion in einer Stadt zu vollenden	Keiner
Leibeigenschaft	Gering	Feudalismus	Bautrupps errichten Modernisierungen +50% schneller	Keiner
Kastensystem	Mittel	Gesetzgebung	Unbegrenzt Künstler, Wissenschaftler, Händler	Keiner
Emanzipation	Keine	Demokratie	+100% Wachstum für Hütte, Weiler, Dorf	Unzufriedenheitsstrafe für Zivilisationen ohne Emanzipation
Wirtschaft				
Dezentralisierung	Gering	Keine	Keiner	Keiner
Merkantilismus	Mittel	Bankwesen	+1 freier Spezialist pro Stadt	Keine fremden Handelswege
Freie Marktwirtschaft	Gering	Wirtschaftswesen	+1 Handelsweg pro Stadt	Keiner
Staatseigentum	Keine	Kommunismus	Keine Unterhaltskosten wegen Entfernung zum Palast	+1 Nahrung durch Werkstatt, +1 Nahrung durch Wassermühle

Staatsform	Unterhaltskosten	Benötigte Technologie	Effekt 1	Effekt 2
Umweltschutz	Hoch	Ökologie	+6 Gesundheit in allen Städten	+1 Zufriedenheit durch Dschungel, Wald
Religion				
Heidentum	Gering	Keine	Keiner	Keiner
Organisierte Religion	Hoch	Monotheismus	Kann Missionare ohne Kloster errichten	Städte mit Staatsreligion errichten Gebäude +25% schneller
Theokratie	Mittel	Theologie	+2 Erfahrungspunkte in Städten mit Staatsreligion	Keine Verbreitung von anderen Religionen
Pazifismus	Keine	Philosophie	+100% Geburtenrate Großer Persönlichkeiten in Städten mit Staatsreligion	+1 Gold Unterhaltskosten pro Militäreinheit
Religionsfreiheit	Gering	Liberalismus	+1 Zufriedenheit pro Religion in einer Stadt	+10 % Forschung in allen Städten

Gelände	Nahrung	Produktion	Wirtschaft	Defensivbonus	Fortbewegungskosten	Anmerkungen
Geländearten						
Küste	1	0	2	10%	1	
Wüste	0	0	0	0%	1	
Grasland	2	0	0	0%	1	
Schnee	0	0	0	0%	1	
Ozean	1	0	1	0%	1	
Gipfel	0	0	0	0%	Unpassierbar	
Ebene	1	1	0	0%	1	
Tundra	1	0	0	0%	1	
Geländeeigenschaften						
Fallout	-3	-3	-3	0%	2	-0,5 Gesundheit
Schwemmland	+3	0	0	0%	1	-0,4 Gesundheit
Wald	0	+1	0	50%	2	+0,4 Gesundheit
Hügel	-1	+1	0	25%	2	
Eis	0	0	0	0%	Unpassierbar	
Dschungel	-1	0	0	50%	2	-0,25 Gesundheit
Oase	+3	0	+2	0%	2	Süßwasserquelle

Einheiten-Name	Stärke	Fortbewegung	Kosten	Einheiten-Kategorie	Benötigte Technologie	Benötigte Ressourcen	Spezialfähigkeiten
Bogenschütze	3	1	25	Bogenschießen	Bogenschießen	Keine	1 Erstangriff, +50% Stadtverteidigung, +25% Hügel-Verteidigung
Artillerie	18	1	150	Belagerung	Artillerie	Keine	Kein Defensivbonus, 25% Rückzugswahrscheinlichkeit, Kollateralschaden, +50% gegen Belagerung, Stadtverteidigungen bombardieren (-25% pro Runde)
Axtkämpfer	5	1	35	Nahkampf	Bronzeverarbeitung	Bronze oder Eisen	+50% gegen Nahkampf
Kriegsschiff	40	6	225	Marine	Industrialisierung	Öl oder Uran	Stadtverteidigungen bombardieren (-20% pro Runde), Kollateralschaden
Bomber	16	8	140	Luft	Funkwesen, Luftfahrt	Öl	Kollateralschaden, -50% gegen Marineeinheiten, kann Geländefeld-Modernisierungen zerstören, Stadtverteidigungen bombardieren (-15% pro Runde)
Kamel-Bogenschütze	10	2	90	Beritten	Gilden, Reiterei, Bogenschießen	Keine	Einzigartige arabische Einheit (Ritter), immun gegen Erstangriffe, kein Defensivbonus, 25% Rückzugswahrscheinlichkeit
Kanone	12	1	100	Belagerung	Stahl	Eisen	Kein Defensivbonus, 25% Rückzugswahrscheinlichkeit, Kollateralschaden, Stadtverteidigungen bombardieren (-20% pro Runde)
Karavelle	3	3	60	Marine	Optik	Keine	Frachtraum: 1 (kann Missionar, Späher, Kundschafter, Spion, Große Persönlichkeit transportieren), kann gegnerisches Territorium erkunden

Einheiten-Name	Stärke	Fortbewegung	Kosten	Einheiten-Kategorie	Benötigte Technologie	Benötigte Ressourcen	Spezialfähigkeiten
Flugzeugträger	16	5	175	Marine	Luftfahrt	Öl oder Uran	Frachtraum: 3 (befördert Jäger)
Katapult	5	1	40	Belagerung	Bauwesen	Keine	Kein Defensivbonus, 25% Rückzugswahrscheinlichkeit, Kollateralschaden, Stadtverteidigungen bombardieren (-15% pro Runde)
Kavallerie	15	2	120	Beritten	Militärwesen, Schießpulver, Reiterei	Pferde	Kein Defensivbonus, 30% Rückzugswahrscheinlichkeit, +50% Angriff gegen Kanone
Streitwagen	4	2	25	Beritten	Das Rad	Pferde	Kein Defensivbonus, 20% Rückzugswahrscheinlichkeit
Cho-Ko-Nu	6	1	60	Bogenschießen	Maschinen, Bogenschießen	Eisen	Einzigartige chinesische Einheit (Armbrust), 2 Erstangriffe, Kollateralschaden, +50% gegen Nahkampf
Konquistador	10	2	90	Beritten	Gilden, Reiterei	Eisen, Pferde	Einzigartige spanische Einheit (Ritter), Immun gegen Erstangriffe, +50% gegen Nahkampf
Kosak	18	2	120	Beritten	Militärwesen, Schießpulver, Reiterei	Pferde	Einzigartige russische Einheit (Kavallerie), kein Defensivbonus, 30% Rückzugswahrscheinlichkeit, +50% Angriff gegen Kanone, +50% gegen Reiterei
Armbrustschütze	6	1	60	Bogenschießen	Maschinen, Bogenschießen	Eisen	1 Erstangriff, +50% gegen Nahkampf

Einheiten-Name	Stärke	Fortbewegung	Kosten	Einheiten-Kategorie	Benötigte Technologie	Benötigte Ressourcen	Spezialfähigkeiten
Zerstörer	30	8	200	Marine	Verbrennungsmotor	Öl oder Uran	Kann U-Boote orten, 30% Wahrscheinlichkeit Luftangriffe abzufangen, Stadtverteidigungen bombardieren (-15% pro Runde)
Kundschafter	4	2	40	Aufklärung	Kompass	Keine	Bessere Erträge aus Stammesdörfern, kann nur verteidigen, ignoriert Fortbewegungskosten auf Gelände, startet mit Guerilla I, Waldkampf I
Schneller Bautrupp	0	3	60	Spezial	Keine	Keine	Einzigartige indische Einheit (Bautrupp), kann Geländefelder modernisieren
Jäger	12	6	100	Luft	Luftfahrt	Öl	Kann Luftfahrzeuge abfangen (50% Wahrscheinlichkeit), kann Geländefeld-Modernisierungen zerstören, Stadtverteidigungen bombardieren (-5% pro Runde)
Fregatte	8	4	90	Marine	Astronomie, Chemie	Öl	Stadtverteidigungen bombardieren (-10% pro Runde)
Galeone	4	4	80	Marine	Astronomie	Keiner	Frachtraum: 3
Triere	2	2	50	Marine	Segeln	Keiner	Frachtraum: 2, nicht auf Ozean-Geländefelder
Großer Künstler	0	2	0	Spezial	Keine	Keine	Kann ein Goldenes Zeitalter einläuten, Technologie entdecken, großes Bauwerk errichten (+4000 Kultur), sich einer Stadt anschließen

Einheiten-Name	Stärke	Fortbewegung	Kosten	Einheiten-Kategorie	Benötigte Technologie	Benötigte Ressourcen	Spezialfähigkeiten
Großer Ingenieur	0	2	0	Spezial	Keine	Keine	Kann ein Goldenes Zeitalter einläuten Technologie entdecken, die Produktion eines Gebäudes oder Wunders beschleunigen, sich einer Stadt anschließen
Großer Händler	0	2	0	Spezial	Keine	Keine	Kann ein Goldenes Zeitalter einläuten, Technologie entdecken, eine Handelsmission durchführen, gegnerisches Territorium erkunden, sich einer Stadt anschließen
Großer Prophet	0	2	0	Spezial	Keine	Keine	Kann ein Goldenes Zeitalter einläuten, Technologie entdecken, religiösen Schrein errichten, sich einer Stadt anschließen
Großer Wissenschaftler	0	2	0	Spezial	Keine	Keine	Kann ein Goldenes Zeitalter einläuten, Technologie entdecken, eine Akademie errichten, sich einer Stadt anschließen
Grenadier	12	1	100	Schießpulver	Chemie	Keine	+50% Angriff gegen Schützen
Kampfhubschrauber	20	4	160	Hubschrauber	Raketentechnik, Luftfahrt	Öl	Kann keine Städte einnehmen, kein Defensivbonus, fliegt über Gelände, 25% Rückzugswahrscheinlichkeit, +100% gegen Gepanzert
Berittener Bogenschütze	6	2	50	Beritten	Reiterei, Bogenschießen	Pferde	Immun gegen Erstangriffe, kein Defensivbonus, +50% gegen Katapult
ICBM	0	0	400	Spezial	Raketentechnik,	Uran, Kernspaltung	Kann feindliches Territorium mit Atomraketen angreifen, erfordert Weltwunder Manhattan Project

Einheiten-Name	Stärke	Fortbewegung	Kosten	Einheiten-Kategorie	Benötigte Technologie	Benötigte Ressourcen	Spezialfähigkeiten
Krummsäbelkämpfer	4	2	25	Beritten	Das Rad	Pferde	Einzigartige persische Einheit (Streitwagen), 30% Rückzugswahrscheinlichkeit, +50% gegen Bogenschießen
Infanterie	20	1	140	Schießpulver	Fließband, Drall	Keine	+25% gegen Schießpulver
Panzerschiff	12	2	100	Marine	Stahl, Dampfmaschine	Eisen, Kohle	Nicht auf Ozean-Geländefelder, kann Stadtverteidigungen bombardieren (-10% pro Runde)
Jaguarkrieger	5	1	40	Nahkampf	Eisenverarbeitung	Keine	Einzigartige Azteken-Einheit (Schwertkämpfer), +25% Dschungelverteidigung, +10% Stadtangriff
Düsenjäger	24	10	150	Luft	Verbundstoffe, Luftfahrt	Öl, Aluminium	Kann Luftfahrzeuge abfangen (70% Wahrscheinlichkeit), Geländefeld-Modernisierungen zerstören, Stadtverteidigungen bombardieren (-10% pro Runde)
Keshik	6	2	50	Beritten	Reiterei Bogenschießen	Pferde	Einzigartige mongolische Einheit (Berittener Bogenschütze), 1 Erstangriff, kein Defensivbonus, ignoriert Gelände-Fortbewegungskosten, +50% Angriffgegen Katapult
Ritter	10	2	90	Beritten	Gilden, Reiterei	Eisen, Pferde	Immun gegen Erstangriffe, kein Defensivbonus
Langbogenschütze	6	1	50	Bogenschießen	Feudalismus, Bogenschießen	Keine	1 Erstangriff, +25% Stadtverteidigung, +25% Hügel-Verteidigung
Streitkolbenträger	8	1	70	Nahkampf	Öffentliche Verwaltung, Maschinen	Kupfer oder Eisen	+50% gegen Nahkampf

Einheiten-Name	Stärke	Fortbewegung	Kosten	Einheiten-Kategorie	Benötigte Technologie	Benötigte Ressourcen	Spezialfähigkeiten
Maschinengewehr	18	1	125	Belagerung	Eisenbahn	Keine	Kann nur verteidigen, 1 Erstangriff, +50% gegen Schießpulver
Marine	24	1	160	Schießpulver	Industrialisierung, Drall	Keine	Startet mit Amphibisch, +50% Angriff gegen Maschinengewehr, +50% Angriff gegen Artillerie
Mechanisierte Infanterie	32	2	200	Schießpulver	Robotertechnik, Drall	Keine	Startet mit Marschieren, 20% Wahrscheinlichkeit, Luftangriffe abzufangen
Missionar	0	2	40	Spezial	Keine	Keine	Kann Religion verbreiten, erfordert Kloster
Kampfpanzer	40	2	240	Gepanzert	Verbundstoffe, Luftfahrt, Computer	Öl, Aluminium	1 Erstangriff, kein Defensivbonus, startet mit Blitzkrieg
Französischer Musketier	9	2	80	Schießpulver	Schießpulver	Keine	Einzigartige französische Einheit (Musketier)
Musketier	9	1	80	Schießpulver	Schießpulver	Keine	
Navy SEAL	24	1	160	Schießpulver	Industrialisierung, Drall	Keine	Einzigartige amerikanische Einheit (Marine), 1 - 2 Erstangriffe, +50% Angriff gegen Maschinengewehr, +50% Angriff gegen Artillerie, startet mit Amphibisch und Marschieren
Deutscher Panzer	28	2	180	Gepanzert	Industrialisierung, Drall	Öl	Einzigartige deutsche Einheit (Panzer), kein Defensivbonus, +50% gegen Gepanzert, startet mit Blitzkrieg

Einheiten-Name	Stärke	Fortbewegung	Kosten	Einheiten-Kategorie	Benötigte Technologie	Benötigte Ressourcen	Spezialfähigkeiten
Phalanx	5	1	35	Nahkampf	Jagd	Kupfer oder Eisen	Einzigartige griechische Einheit (Speerkämpfer), +25% Hügel-Verteidigung, +100% gegen Reiterei
Pikenier	6	1	60	Nahkampf	Maschinenbau	Eisen	+100% gegen Reiterei
Prätorianer	8	1	40	Nahkampf	Eisenverarbeitung	Eisen	Einzigartige römische Einheit (Schwertkämpfer)
Quechua	2	1	15	Nahkampf	Keine	Keine	Einzigartige Inka-Einheit (Krieger), +25% Stadtverteidigung, +100% gegen Bogenschießen
Rotrock	16	1	110	Schießpulver	Drall	Keine	Einzigartige englische Einheit (Schütze), +25% gegen Reiterei, +25% gegen Schießpulver
Schütze	14	1	110	Schießpulver	Drall	Keine	+25% gegen Reiterei
SAM-Infanterie	18	1	150	Schießpulver	Raketentechnik	Keine	40% Wahrscheinlichkeit Luftfahrzeuge abzufangen, +50% gegen Hubschrauber
Samurai	8	1	70	Nahkampf	Öffentliche Verwaltung, Maschinen	Eisen	Einzigartige japanische Einheit (Streitkolbenträger), 2 Erstangriffe, +50% gegen Nahkampf
Späher	1	2	15	Aufklärung	Jagd	Keine	Bessere Erträge aus Stammesdörfern, kann nur verteidigen, +100% gegen Tiere
Siedler	0	2	100	Spezial	Keine	Keine	Kann eine neue Stadt gründen
Plänkler	4	1	25	Bogenschießen	Bogenschießen	Keine	Einzigartige malinesische Einheit (Bogenschütze), 1 - 2 Erstangriffe, +50% Stadtverteidigung, +25% Hügel-Verteidigung

Einheiten-Name	Stärke	Fortbewegung	Kosten	Einheiten-Kategorie	Benötigte Technologie	Benötigte Ressourcen	Spezialfähigkeiten
Speerkämpfer	4	1	35	Nahkampf	Jagd	Kupfer oder Eisen	+100% gegen Reiterei
Spion	0	2	80	Spezial	Kommunismus	Keine	Erfordert Nationales Wunder Scotland Yard, für alle Einheiten unsichtbar, kann gegnerisches Territorium erkunden, kann gegnerische Spione enttarnen, startet mit Wache, Kosten 4 Gold/Runde
Stealth-Bomber	20	12	200	Luft	Verbundstoffe, Luftfahrt, Robotertechnik	Öl und Aluminium	50% Wahrscheinlichkeit, Abfangmanöver abzuwehren, Kollateralschaden, -50% gegen Marineeinheiten, kann Geländefeld-Modernisierungen zerstören, Stadtverteidigungen bombardieren (-20% pro Runde)
U-Boot	24	6	150	Marine	Funkwesen, Verbrennungsmotor	Öl oder Uran	Frachtraum: 1 (kann Missionar, Späher, Kundschafter, Spion, Große Persönlichkeit transportieren), für die meisten Einheiten unsichtbar, 50% Rückzugswahrscheinlichkeit
Schwertkämpfer	6	1	40	Nahkampf	Eisenverarbeitung	Eisen	+10% Stadtangriff
Panzer	28	2	180	Gepanzert	Industrialisierung, Drall	Öl	Kein Defensivbonus, startet mit Blitzkrieg
Transportschiff	16	5	125	Marine	Verbrennungsmotor	Öl oder Uran	Frachtraum: 4
Kriegsstreitwagen	5	2	25	Beritten	Das Rad	Pferde	Einzigartige ägyptische Einheit (Streitwagen), immun gegen Erstangriffe, kein Defensivbonus, 20% Rückzugswahrscheinlichkeit

Einheiten-Name	Stärke	Fortbewegung	Kosten	Einheiten-Kategorie	Benötigte Technologie	Benötigte Ressourcen	Spezialfähigkeiten
Kriegselefant	8	1	60	Beritten	Bauwesen	Elfenbein	Kein Defensivbonus, +50% gegen Reiterei
Krieger	2	1	15	Nahkampf	Keine	Keine	+25% Stadtverteidigung
Arbeitsboot	0	2	30	Spezial	Fischen	Keine	Nicht auf Ozean-Geländefelder, kann Fischerboote, Walfänger, Bohrinseln bauen
Bautrupp	0	2	60	Spezial	Keine	Keine	Kann Geländefelder modernisieren

Name	Kosten	Kultur	Benötigt	Effekt
Gebäude				
Akademie	Spezial	4	Großer Wissenschaftler	+50% Forschung
Flughafen	250		Luftfahrt	-1 Gesundheit, +1 Handelswege, kann 1 Einheit pro Runde per Lufttransport befördern
Aquädukt	100		Mathematik, Steinmetzkunst	+2 Gesundheit
Bank	200		Bankwesen	+50% Gold
Kaserne	60		Keine	Neue Landeinheiten erhalten +4 Erfahrungspunkte
Luftschutzkeller	100		Elektrizität, Manhattan Project	-75% Schaden durch Atomraketen
Funkturm	175	+50%	Massenmedien	+1 Zufriedenheit pro 10% Kulturrate, kann 2 Bürger in Künstler verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Filme, Musik, oder Drama
Buddhistische Stupa	300 (doppelt mit Kupfer)	+50%	Musik, Buddhismus, 3 buddhistische Tempel	+2 Zufriedenheit, wenn Buddhismus Staatsreligion ist, kann 2 Bürger in Priester verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Weihrauch
Bunker	100		Elektrizität	-75% Schaden durch Lufteinheiten
Schloss	100 (doppelt mit Stein)	1	Maschinenbau, Stadtmauern	+50% Verteidigung (Einheiten ohne Schusswaffen)
Christliche Kathedrale	300 (doppelt mit Stein)	+50%	Musik, Christentum, 3 christliche Tempel	+2 Zufriedenheit, wenn Christentum Staatsreligion ist, kann 2 Bürger in Priester verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Weihrauch
Kohlekraftwerk	150		Fließband, Fabrik	Liefert Energie mit Kohle für eine Fabrik, -2 Gesundheit
Kolosseum	120		Bauwesen	+1 Zufriedenheit, +1 Zufriedenheit pro 20 % Kulturrate

Name	Kosten	Kultur	Benötigt	Effekt
Konfuzianische Akademie	300 (doppelt mit Kupfer)	+50%	Musik, Konfuzianismus, 3 konfuzianische Tempel	+2 Zufriedenheit, wenn Konfuzianismus Staatsreligion ist, kann 2 Bürger in Priester verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Weihrauch
Trockendock	120		Stahl	Neue Wassereinheiten erhalten +4 Erfahrungspunkte, errichtet Wassereinheiten 50% schneller, -1 Gesundheit
Fabrik	250		Fließband	+25% Produktion, +50% Produktion mit Energie, kann 2 Bürger in Ingenieure verwandeln, -1 Gesundheit
Schmiede	120		Metallguss	+25% Produktion, kann 1 Bürger in Ingenieur verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Edelsteine, Gold oder Silber, -1 Gesundheit
Kornspeicher	60		Keramik	Speichert 50% Nahrung nach Wachstum, +1 Gesundheit durch Mais, Reis oder Weizen
Krämer	150		Gilden, Währung	+25% Gold, kann 2 Bürger in Händler verwandeln, +1 Gesundheit durch Bananen, Gewürze, Zucker oder Wein
Hafen	80		Kompass	+50% Erträge durch Handelswege, +1 Gesundheit durch Muscheln, Krabben oder Fische
Hinduistischer Mandir	300 (doppelt mit Marmor)	+50%	Musik, Hinduismus, 3 hinduistische Tempel	+2 Zufriedenheit, wenn Hinduismus Staatsreligion ist, kann 2 Bürger in Priester verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Weihrauch
Krankenhaus	200		Medizin	+3 Gesundheit, heilt Einheiten in der Stadt um zusätzliche 10% pro Runde
Wasserkraftwerk	200		Plastik, Fabrik	Liefert Energie für eine Fabrik
Islamische Moschee	300 (doppelt mit Marmor)	+50%	Musik, Islam, 3 islamische Tempel	+2 Zufriedenheit, wenn Islam Staatsreligion ist, kann 2 Bürger in Priester verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Weihrauch

Name	Kosten	Kultur	Benötigt	Effekt
Gefängnis	120		Verfassung	-25% Kriegsmüdigkeit
Jüdische Synagoge	300 (doppelt mit Stein)	+50%	Musik, Judentum, 3 jüdische Tempel	+2 Zufriedenheit, wenn Judentum Staatsreligion ist, kann 2 Bürger in Priester verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Weihrauch
Labor	250		Computer, Observatorium	+25% Forschung, +50% Raumschiffproduktion, kann 1 Bürger in Wissenschaftler verwandeln, -1 Gesundheit
Bibliothek	90	2	Schrift	+25% Forschung, kann 2 Bürger in Wissenschaftler verwandeln
Leuchtturm	60		Segeln	Wasser-Geländefelder liefern +1 Nahrung
Markt	150		Währung	+25% Gold, kann 2 Bürger in Händler verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Pelz, Elfenbein, Seide oder Wale
Kloster (1 für jede Religion)	60	2	Meditation, Klosterreligion	+10 Forschungspunkte, Ausbildung von Missionaren in der Stadt
Kernkraftwerk	250		Kernspaltung, Fabrik	Liefert Energie für eine Fabrik mit Uran, kleine Wahrscheinlichkeit einer Kernschmelze
Obelisk	30	1	Mystik	
Observatorium	150		Astronomie	+25% Forschung, kann 1 Bürger in Wissenschaftler verwandeln
Recyclingcenter	300		Ökologie	Keine Krankheit durch Gebäude
Supermarkt	150		Kühltechnik	+1 Gesundheit durch Kühe, Wild, Schweine oder Schafe

Name	Kosten	Kultur	Benötigt	Effekt
Taoistische Pagode	300 (doppelt mit Kupfer)	+50%	Musik, Taoismus, 3 taoistische Tempel	+2 Zufriedenheit, wenn Taoismus Staatsreligion ist, kann 2 Bürger in Priester verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Weihrauch
Tempel (1 für jede Religion)	80	1	Priestertum, Tempelreligion	+1 Zufriedenheit, kann 1 Bürger in einen Priester verwandeln
Theater	50	3	Drama	+1 Zufriedenheit pro 10% Kulturrate, kann 2 Bürger in Künstler verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Färbemittel
Universität	200	3	Bildungswesen, Bibliothek	+25% Forschung
Stadtmauern	50 (doppelt mit Stein)		Steinmetzkunst	+50% Verteidigung (gegen Einheiten ohne Schusswaffen)

Nationale Wunder (maximal 2 pro Stadt)

Verbotene Stadt	200	4	6 Gerichtsgebäude, 8 oder mehr Städte	Reduziert den Unterhalt in umliegenden Städten
Globe Theatre	300	6	Drama, 6 Theater	Keine Unzufriedenheit in der Stadt, kann 3 Bürger in Künstler verwandeln.
Eremitage	300 (doppelt mit Marmor)	+100%	Nationalismus	
Heldenepos	200 (doppelt mit Marmor)	4	Literatur, Kaserne in der Stadt, Einheit mit Erfahrungsstufe 4	+100% Produktion von Militäreinheiten in der Stadt
Eisenbearbeitung	700		Stahl, 6 Schmieden	+50% Produktion in Städten mit Eisen, +50% Produktion in Städten mit Kohle, kann 3 Bürger in Ingenieure verwandeln, -2 Gesundheit
Mount Rushmore	500 (doppelt mit Stein)	4	Faschismus	-25% Kriegsmüdigkeit in allen Städten

Name	Kosten	Kultur	Benötigt	Effekt
Nationalepos	250 (doppelt mit Marmor)	4	Literatur, Bibliothek in der Stadt	+100% Geburtenrate großer Persönlichkeiten in der Stadt
Universität von Oxford	400 (doppelt mit Stein)	4	Bildungswesen, 6 Universitäten	+100% Forschung in der Stadt
Palast	160	2	4 oder mehr Städte	Erhebt diese Stadt zur Hauptstadt, reduziert den Unterhalt in umliegenden Städten, +1 Zufriedenheit
Rotes Kreuz	600	2	Medizin, 6 Krankenhäuser	Kostenlose Beförderung von in der Stadt produzierten Einheiten zum Sanitäter I
Scotland Yard	500		Kommunismus	Stadt kann Spione produzieren
Wall Street	600		Kapitalgesellschaft, 6 Banken	+100% Gold, kann 3 Bürger in Händler verwandeln
West Point	800 (doppelt mit Stein)		Militärwesen, Einheit mit Erfahrungsstufe 5	+4 Erfahrungspunkte für neue in der Stadt ausgebildete Einheiten
Weltwunder				
Angkor Wat	500 (doppelt mit Stein)	8	Philosophie	+1 Produktion durch Priester in allen Städten, kann 3 Bürger in Priester verwandeln
Broadway	800	+50%	Elektrizität	Liefert 5 Musicals (+1 Zufriedenheit)
Chichen Itza	500 (doppelt mit Stein)	6	Gesetzgebung	+25% Verteidigung in allen Städten
Geburtskirche	Spezial	4	Christliche Heilige Stadt, Großer Prophet	+1 Gold pro Runde für jede Stadt mit Christentum, verbreitet Christentum, kann 3 Bürger in Priester verwandeln

Name	Kosten	Kultur	Benötigt	Effekt
Der Koloss	250 (doppelt mit Kupfer)	6	Metallguss, Schmiede, Küstenstadt	Alle Wasser-Geländefelder liefern +1 Gold
Dai Miao	Spezial	4	Taoistische Heilige Stadt, Großer Prophet	+1 Gold pro Runde für jede Stadt mit Taoismus, verbreitet Taoismus, kann 3 Bürger in Priester verwandeln
Eiffelturm	1250 (doppelt mit Eisen)	6	Funkwesen, Schmiede	Funkturm in jeder Stadt
Die Große Bibliothek	350 (doppelt mit Marmor)	8	Literatur, Bibliothek	2 Wissenschaftler in der Stadt
Der Große Leuchtturm	200	6	Steinmetzkunst, Leuchtturm, Küstenstadt,	+2 Handelswege in allen Küstenstädten
Hagia Sophia	550 (doppelt mit Marmor)	8	Maschinenbau	Bautrupps errichten Modernisierungen 50% schneller
Die Hängenden Gärten	300 (doppelt mit Stein)	6	Mathematik, Aquädukt	+1 Gesundheit in allen Städten, +1 Bevölkerung in allen Städten
Hollywood	1000	+50%	Massenmedien	Liefert 5 Filmhits (+1 Zufriedenheit)
Kasho Vishwanath	Spezial	4	Hinduistische Heilige Stadt, Großer Prophet	+1 Gold pro Runde für jede Stadt mit Hinduismus, verbreitet Hinduismus, kann 3 Bürger in Priester verwandeln
The Kong Miao	Spezial	4	Konfuzianische Heilige Stadt, Großer Prophet	+1 Gold pro Runde für jede Stadt mit Konfuzianismus, verbreitet Konfuzianismus, kann 3 Bürger in Priester verwandeln

Name	Kosten	Kultur	Benötigt	Effekt
Kreml	1000 (doppelt mit Stein)		Kommunismus	-50% Kosten für beschleunigte Produktion
Mahabodhi	Spezial	4	Buddhistische Heilige Stadt, Großer Prophet	+1 Gold pro Runde für alle Städte, die Buddhismus praktizieren, verbreitet Buddhismus, kann 3 Bürger in Priester verwandeln
Masjid-al-Haram	Spezial	4	Islamische Heilige Stadt, Großer Prophet	+1 Gold pro Runde für alle Städte, die den Islam praktizieren, verbreitet den Islam, kann 3 Bürger in Priester verwandeln
Notre Dame	650 (doppelt mit Stein)	10	Musik	+1 Zufriedenheit für alle Städte dieses Kontinents
Das Orakel	150 (doppelt mit Marmor)	8	Priestertum	1 gratis Technologie
Der Pantheon	400 (doppelt mit Marmor)	10	Polytheismus	+50% Geburtenrate Großer Persönlichkeiten in allen Städten
Das Pentagon	1250		Fließband	+2 Erfahrungspunkte für neue Einheiten, die in allen Städten ausgebildet werden.
Die Pyramiden	450 (doppelt mit Stein)	6	Steinmetzkunst	Ermöglichen Zugriff auf alle Regierungs-Staatsformen
Rock 'n Roll	800	+50%	Funkwesen	Ihre Zivilisation erhält 5 Hitsingles (+1 Zufriedenheit)
Sixtinische Kapelle	600 (doppelt mit Marmor)	10	Theologie	+2 Kultur pro Spezialist in allen Städten
Weltraumlift	2000 (doppelt mit Aluminium)		Robotertechnik	+50% Raumschiffproduktion in allen Städten

Name	Kosten	Kultur	Benötigt	Effekt
Spiralminarett	550 (doppelt mit Stein)	8	Göttliches Recht	+1 Gold durch alle Gebäude der Staatsreligion
Freiheitsstatue	1500 (doppelt mit Kupfer)	6	Demokratie, Schmiede	+1 Spezialist für alle Städte auf diesem Kontinent
Stonehenge	120 (doppelt mit Stein)	8	Mystik	Ein Obelisk für jede Stadt, Weltkarte wird zentriert
Taj Mahal	700 (doppelt mit Marmor)	10	Nationalismus	Beginnt ein Goldenes Zeitalter
Salomons Tempel	Spezial	4	Jüdische Heilige Stadt, Großer Prophet	+1 Gold pro Runde für alle Städte, die Judentum praktizieren, verbreitet das Judentum, kann 3 Bürger in Priester verwandeln
Drei-Schluchten-Damm	1750		Plastik	Liefert allen Städten des Kontinents Energie.
Vereinte Nationen	1000		Massenmedien	Löst globale Wahlen aus, garantiert Berechtigung für diplomatische Wahlen
Versailles	800 (doppelt mit Marmor)	10	Göttliches Recht	Reduziert den Unterhalt in umliegenden Städten.

Projekte

Apollo-Programm	1000 (doppelt mit Aluminium)		Raketentechnik	Wird für den Bau von Raumschiffteilen benötigt.
Das Internet	2000 (doppelt mit Kupfer)		Glasfasertechnologie	Gewährt allen Zivilisationen Technologien, die von zwei bekannten Zivilisationen errungen wurden.

Name	Kosten	Kultur	Benötigt	Effekt
Manhattan Project	1500 (doppelt mit Uran)		Kernspaltung	Ermöglicht Atomraketen, Luftschutzkeller für alle Spieler
SDI	500 (doppelt mit Aluminium)		Satellitentechnologie	+75% Wahrscheinlichkeit zum Abfangen von Atomraketen.
RS-Ummantelung	400 (doppelt mit Aluminium)		Raketentechnik, Apollo-Programm	Sieg Weltraumrennen (5 erforderlich)
RS-Triebwerk	600 (doppelt mit Aluminium)		Satellitentechnologie, Apollo-Programm	Sieg Weltraumrennen (3 erforderlich)
RS-Motor	1000		Kernfusion, Apollo-Programm	Sieg Weltraumrennen (1 erforderlich)
RS-Andockbucht	1200 (doppelt mit Aluminium)		Robotertechnik, Apollo-Programm	Sieg Weltraumrennen (1 erforderlich)
RS-Cockpit	800 (doppelt mit Kupfer)		Glasfasertechnologie, Apollo-Programm	Sieg Weltraumrennen (1 erforderlich)
RS-Lebenserhaltung	600 (doppelt mit Kupfer)		Ökologie, Apollo-Programm	Sieg Weltraumrennen (1 erforderlich)
RS-Stasekammer	1000 (doppelt mit Kupfer)		Gentechnik, Apollo-Programm	Sieg Weltraumrennen (1 erforderlich)

SID MEIER'S CIVILIZATION IV®

Credits

Firaxis Games

Original Creator of Civilization
Sid Meier

Lead Designer and AI Programmer
Soren Johnson

Lead Programmer
Mustafa Thamer

Lead Künstler
Steve Ogden

Senior Producer
Barry Caudill

Producers
Jesse Smith

Dan Magaha

Quality Assurance Manager
Tim McCracken

Programming Group
Alex Mantzaris
Bart Muzzin
Dan McGarry
Eric MacDonald
Jason Winokur
Jon Shafer
Mike Breitkreutz
Nat Duca
Pat Dawson
Rob McLaughlin
Tom Whittaker
Casey O'Toole
Dave Evans
David McKibbin
Don Wuenschell
Jacob Solomon
Nathan Mefford
Theresa Bogar

Additional Programming
Jesse Smith
Andy Szybalski
Robert Thomas
Sergey Tiraspolsky

Art Group
Lead Modellers
Brian Busatti
Mark Shahan

Lead Animator
Dorian Newcomb

Animators
Dennis Moellers
Ed Lynch
Greg Cunningham
Alex Kim

Künstlers
Alex Kim
Brian Busatti

Chris Sulzbach
Dorian Newcomb
Greg Cunningham
Greg Foertsch
Jerome Atherholt
Justin Thomas
Marc Hudgins
Mark Shahan
Mike Bates
Mike Bazzell
Nick Rusko-Berger
Rob Cloutier
Ryan Murray
Steve Ogden
Tom Symonds
Steve Chao
Ben Harris
Benoit Regimbal
Brandon Blackwell
Darren Gorthey
Jack Snyder
Kevin Bradley
Megan Quinn
Nathan Wright
Russel Vaccaro

Digital Steamworks
(Dave Thompson)
Sound Group

Lead Audio Designer
Mark Cromer

Sound Designer
Michael Curran

Composers
Jeffery L. Briggs
Mark Cromer
Michael Curran
Christopher Tin
John Adams
Allegri
Bach
Beethoven
Brahms
Brumel
De La Torre
Desprez
Dvorak
Lassus
Mozart
Ockeghem
Palestrina
Praetorius
Sheppard

Vocals
Talisman

Word Smiths
Lead Writer
Paul Murphy

Writers
Barry Caudill
Jesse Smith
Michael Soracoe
Rex Martin

Scenario and Tutorial Designers
Ed Piper
Jesse Smith
Jon Shafer
Martin "Isak" Isaksen
Wouter "Locutus" Snijders
Dale "Dale" KentA
Sergey Tiraspolsky

Earth Maps / Greek World
Gabriele "Rhye" Trovato

Additional Design
All Firaxians

Firaxis Management
President / CEO,
Jeffrey L. Briggs

Chief Creative Officer
Sid Meier

Chief Operating Officerr
Steve Martin

Technologie Director
Bretton Wade

Art Director
Mike Gibson

Director of Marketing
Deborah Briggs

Manager, Marketing and Media
Kelley Gilmore

Manager, Online Marketing
Dennis Shirk

Web Associate
Jason Cohen

Human Resources Manager
Susan Meier

Office Manager
Donna Rubb

IT Manager
Josh Scanlan

2K Games Testers
James Copestake
Kevan Killion
Michael Soracoe
Patrick GlascoeRex Martin
Scott Wittbecker
Sergey Tiraspolsky

Play Session Leads
Jesse "Friedrich Psitalon" Fletcher
Martin "Isak" Isaksen
Robert "Sirian" Thomas

AI & Gameplay Consultant
Robert "Sirian" Thomas

Additional Produktion
James Copestake
Clint McCaul

Beta Testers
Sirian
Friedrich
Isak
Rob
Notyoueither
CanuckSoldier
Vondrack
Nolan
Aeson
ColdFever
Chieftess
Gramphos
Thamis
danthrax
Solver
Rhye
Kal-El
Thunderfall
Dominae
Curtsibling
Sulla
Civrules
Onan
Dale
Ainwood
Locutus
Frank
Kring
DeepO
Pfeffersack
Islonian
Wolfsbane

Asterix
Warpstorm
Alva
Alski
Griselda
TheDohr
MarkG
Arrian
Bluminator
Wtiberon
Cyrene
Doc Tsiolkovski
Earl Harewood
WarningU2
bobT
Reptile
Dexters
Bsarsgard
Krill
Homegrown
Srayman
GBM
Asleepathewheel
Kemal
Maxfin
SirPartyMan
Loulong
Heroic
StrictlyRockers
Unimatrix_zero
Funkychicken
Trayk
Yoda Power
ME0003
MagicNo3
LotharBot
PeteT
Randy
DonaldKipper
Avogadro
Whiplash
Craigbob

Special Thanks
Ryan Meier
Heather Dyer
Darren Bartlett
Kurt Squire
Kai Fiebach
Sergey Tiraspolsky
Apolyton
Civ Fanatics

Published by 2K Games

Publishing Director
Ryan Brant

Managing Director
Christoph Hartmann

VP Product Development
Greg Gobbi

VP New Business & Product Planning
Susan Lewis

VP Business Affairs
David Ismailer

VP Sales & Licensing
Steve Glickstein

VP Marketing
Sarah Anderson

Development Manager
Jon Payne

Associate Producer
James Pacquing

Technical Manager
Dylan Bromley

Senior Product Manager
Tom Bass

Director of PR
Marci Ditter

Associate PR Manager
Jason Bergman

Director of Marketing Services
Dorian Rehfield

Art Director
Lesley Zinn

Web Manager
Gabe Abarcar

Web Designer
John Kauderer

Game Analysts
Walt Williams
Jim Yang

Production Manager
Jack Scalici

QA Managers
Michael Motoda
Lawrence Durham

QA Leads
Michael Chang
Sebastian Jennings

QA Seniors
Angel Gonzalez
Dave Miao Astremitzkov

QA
Steve Allstead Jr.
Steve Bianchi
Caleb Cervenka
James Copestake
Jon Debiase
Patrick Glascoe
Andy Goble
Owen Hopson
Michael Huang
Nikola Kantar
Tracy Kazaleh
Kristin Kerwitz
Kevan Killion
Jesse Kude
Lucas Marsh
Rex Martin
Dawn Owens
Michael Soracoe
Sergey Tirasoplsky
Scott Wittbecker

Special Thanks
Marc Berman
David Boutry
Dan Einzig
Xenia Mul
Matt Schlossberg
Nan Teh
Natalya Wilson
Peggy Yu

2K Games International

General Manager
Neil Ralley

International Marketing Director
Matthias Wehner

Licensing Director
Claire Roberts

International Product Manager
Ben Wyer-Roberts

European Publishing Team

Development Manager
Fernando Melo

Producers
Mark Ward
Denby Grace
Dan Bailie
Simon Picard
Sajjad Majid

Localisation Manager
Scott Morrow

QA Manager
Chris Rowley

QA Supervisor
Dom Giannone

QA Localisation Supervisor
Iain Willows

European Publishing Team

Adrian Lawton
Alexander Harlander
Andreas Traxler,
Anthony Dodd
Ben Seccombe,
Chris Madgwick,
Cristiana Colombo
Damian Jesson
David Powell,
Fabio Gusmaroli,
Federico Clonfero,
Gabby Fitzgerald,
Gabriel Hacker,
Giovanni Oldani,
Heinz Henn
James Crocker
James Ellingford
James Quinlan
Jan Sturm,
Jochen Till,
Jon Broadbridge
Jonnie Bryant,
Jose Munoz,
Laura Battistuzzi,
Leigh Harris,
Louise Wilson,
Maike Köhler,
Marie-Christine Branellec,
Mark Jackson,
Mark Lugli,
Markus Wilding,
Matt Spencer
Monica Puricelli,
Nasko Fejza,
Nico Grupp
Onno Bos,
Peter Jakobsen
Raquel Garcia,
Sarah Seaby,
Serhad Koro
Simon Ramsey,
Thomas Mahoney
Tom Baker
Tracey Chaplin
Valentine Héliot
Warner Guinée

LIZENZ- UND GARANTIEBEDINGUNGEN

LIMITIERTE SOFTWARE-GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen der Take 2 Interactive GmbH ("Take 2"), mit Sitz in München, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computerspiels ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.

(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Take 2 abzugeben.

§ 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

(1) Das Computerspiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm ("Programm") und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 69a ff. UrhG.

(2) Take 2 behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Computerspiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründete Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Computerspiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 Vervielfältigung, Sicherungs- und Ersatzkopien, Originaldatenträger

(1) Der Kunde darf von dem gelieferten Computerspiel KEINE Kopien, insbesondere keine Sicherungskopien anfertigen. Erlaubt sind nur für die Benutzung des Spiels notwendige Vervielfältigungen wie die Installation des Spiels vom Originaldatenträger auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware, soweit dies vom Kopierschutz nicht verhindert wird, sowie das Laden des Spiels in den Arbeitsspeicher.

(2) Ebenfalls untersagt ist das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials.

(3) Nach der Installation des Spiels auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware darf der Originaldatenträger nur noch als Sicherheitskopie und zu rein archivarischen Zwecken verwendet werden. Wird der Originaldatenträger beschädigt oder in sonstiger Weise unbrauchbar, so kann der Kunde die Rechte des § 9 Abs. 3 geltend machen bzw. – wenn dessen Voraussetzungen nicht vorliegen – gegen Einsendung des Originaldatenträgers bei Take 2 eine Ersatzkopie anfordern. Der Kunde hat hierfür eine Kostenpauschale in Höhe von 10,- zu entrichten. Das Verfahren zum Erwerb der Ersatzkopie ist im Benutzerhandbuch unter dem Punkt "CD-Tausch" genauer beschrieben.

§ 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz

(1) Der Kunde darf das gelieferte Computerspiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muß er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.

(2) Der Einsatz des überlassenen Computerspiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 5 Dekompilierung und Programmänderungen

(1) Die Rückübersetzung des im Computerspiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.

(2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Take 2 trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Computerspiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast.

Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen ist zu beachten.

(3) Andere als die in Abs. 2 geregelten Programmänderungen zum Zwecke der sonstigen Fehlerbeseitigung sind nur zulässig, wenn das geänderte Programm allein im Rahmen des eigenen Gebrauchs eingesetzt wird. Zum eigenen Gebrauch im Sinne dieser Regelung zählt insbesondere der private Gebrauch des Kunden. Daneben zählt zum eigenen Gebrauch aber auch der zu beruflichen oder erwerbswirtschaftlichen Zwecken dienende Gebrauch, sofern er sich auf die eigene Verwendung durch den Kunden beschränkt und nicht nach außen hin in irgendeiner Art und Weise gewerblich verwertet werden soll.

(4) Die im vorstehenden Absatz angesprochenen Handlungen dürfen nur dann kommerziell arbeitenden Dritten überlassen werden, die in einem potentiellen Wettbewerbsverhältnis mit dem Take 2 bzw. dem Programmhersteller stehen, wenn Take 2 bzw. der Programmhersteller die gewünschten Programmänderungen nicht gegen ein angemessenes Entgelt vornehmen will. Take 2 bzw. dem

Programmhersteller ist eine hinreichende Frist zur Prüfung der Auftragsübernahme einzuräumen.

(5) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Computerspielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 Spieländerungen

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Computerspiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Computerspiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die Nutzung und Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support § 10 gewährt. Take 2 befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

(2) Mit Zustimmung von Take 2, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Take 2 und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen

(1) Sofern dies durch diese Lizenz- und Garantiebedingungen nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z.B. über E-mail oder über einen Internet-Dateidienst wie FTP oder Peer-to-Peer) zu übertragen.

(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials ein Urheberrechtsverletzung dar, die von Take 2 zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 Weiterveräußerung

(1) Der Kunde darf das Computerspiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Im Falle der Weitergabe muss der Kunde dem neuen Kunden sämtliche Computerspielkopien übergeben und die nicht übergebenen Kopien vernichten. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.

(2) Der Kunde darf das Computerspiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 Garantie

(1) Take 2 garantiert, dass der Originaldatenträger des Computerspiels bei sachgemäßer Behandlung für die Dauer von neunzig (90) Tagen ab dem durch die Quittung nachgewiesenen Erwerbsdatum frei von Material- und Fabrikationsmängeln ist. Eine unerhebliche Minderung des Wertes oder der Tauglichkeit bleibt außer Betracht. Eine unsachgemäße Behandlung liegt auch dann vor, wenn der Kunde den Originaldatenträger unbeabsichtigt beschädigt oder zerstört. Unberührt hiervon ist das Recht des Kunden nach § 3 Abs. 3 Satz 2 gegen eine Kostenpauschale eine Ersatzkopie zu verlangen.

(2) Eine über die Garantie gem. Abs. 1 hinausgehende Garantie oder Gewährleistung besteht nicht. Insbesondere garantiert oder gewährleistet Take 2 nicht, dass das Computerspiel zeitlich unbegrenzt und/oder fehlerfrei funktioniert und den Bedürfnissen des Kunden entspricht.

(3) Tritt trotz sachgemäßer Behandlung innerhalb des in Abs. 1 genannten Garantiezeitraums ein nicht unerheblicher Material- oder Fabrikationsmangel an dem Originaldatenträger auf, so kann der Kunde entweder die Lieferung eines mangelfreien Originaldatenträgers verlangen oder vom Vertrag zurücktreten. Die in Satz 1 genannten Rechte können nur innerhalb von zwei Wochen nach Ablauf des Garantiezeitraums geltend gemacht werden. Der Rücktritt ist für einen Zeitraum von vier Wochen nach durch Quittung nachgewiesenem Erwerbsdatum auch dann zulässig, wenn der Kunde das Computerspiel nicht installieren kann.

(4) Weitere Gewährleistungsrechte sind ausgeschlossen. Insbesondere ist Take 2 nicht zum Ersatz von Mangelfolgeschäden, d.h. von nicht unmittelbar in Mängeln des Originaldatenträger, des Benutzerhandbuchs oder dem sonstigen Begleitmaterial bestehenden Schäden verpflichtet.